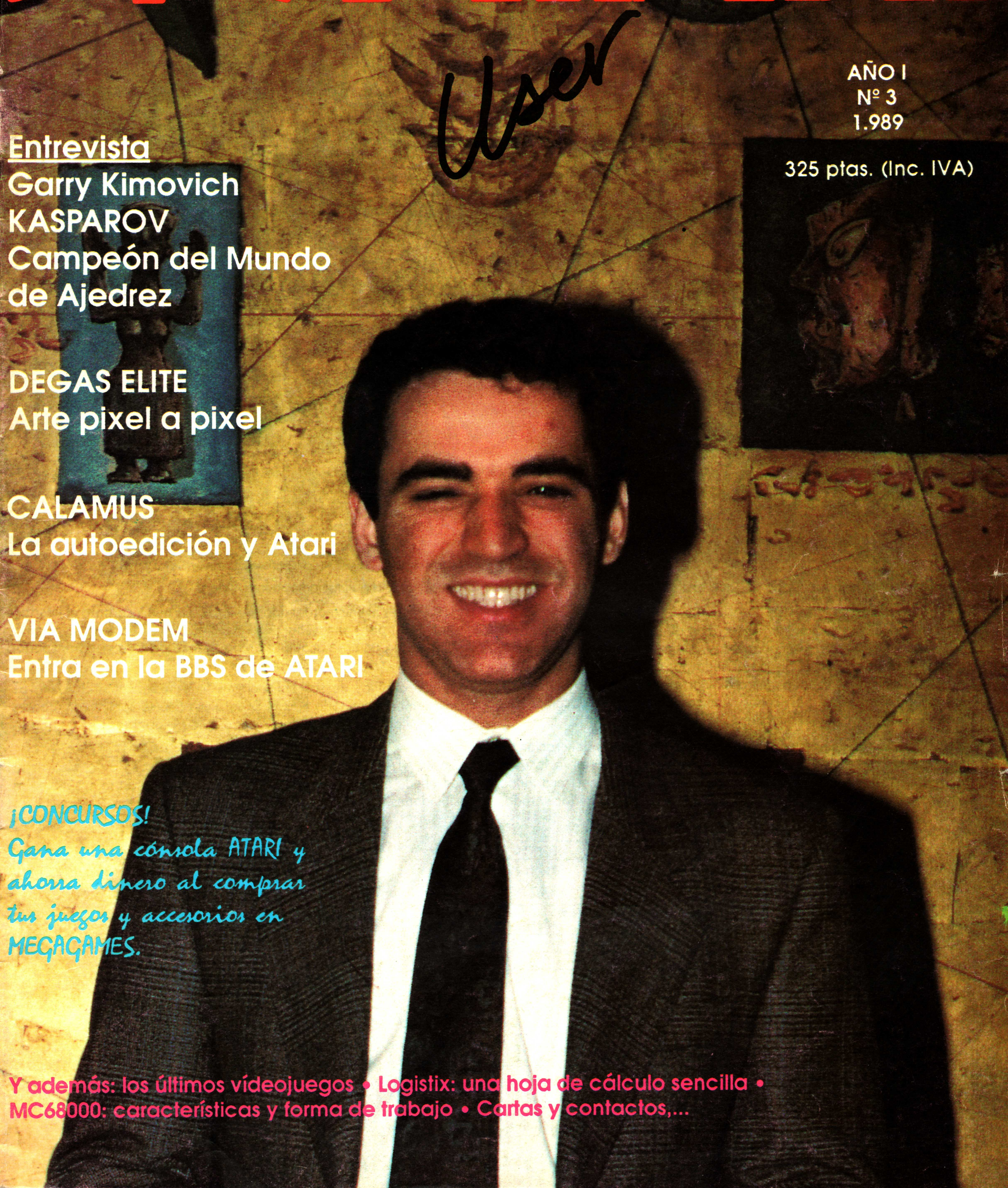
La 1ª publicación para usuarios de ST

ATARI User

AÑO I
Nº 3
1.989

325 ptas. (Inc. IVA)



Entrevista
Garry Kimovich
KASPAROV
Campeón del Mundo
de Ajedrez

DEGAS ELITE
Arte pixel a pixel

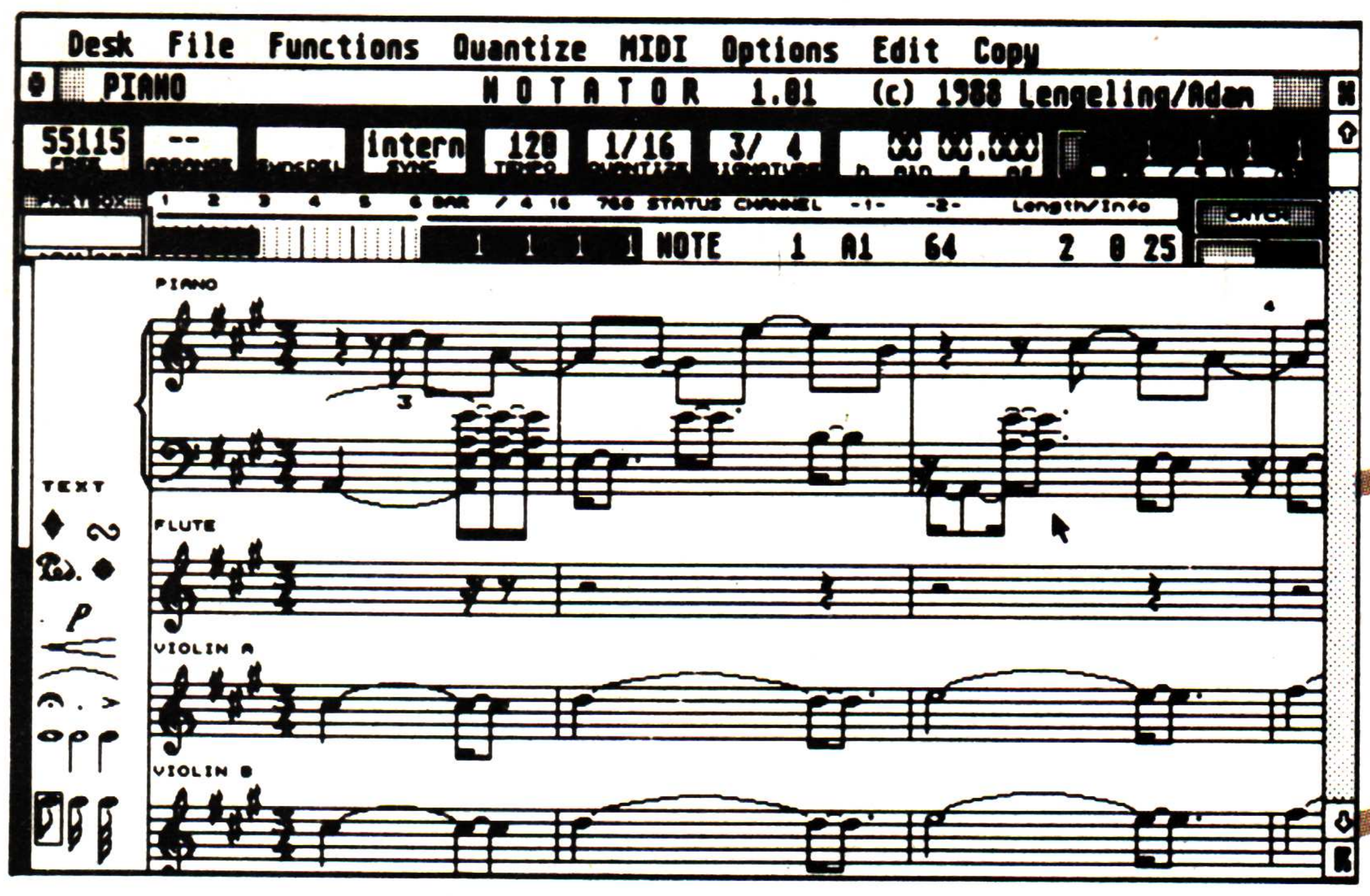
CALAMUS
La autoedición y Atari

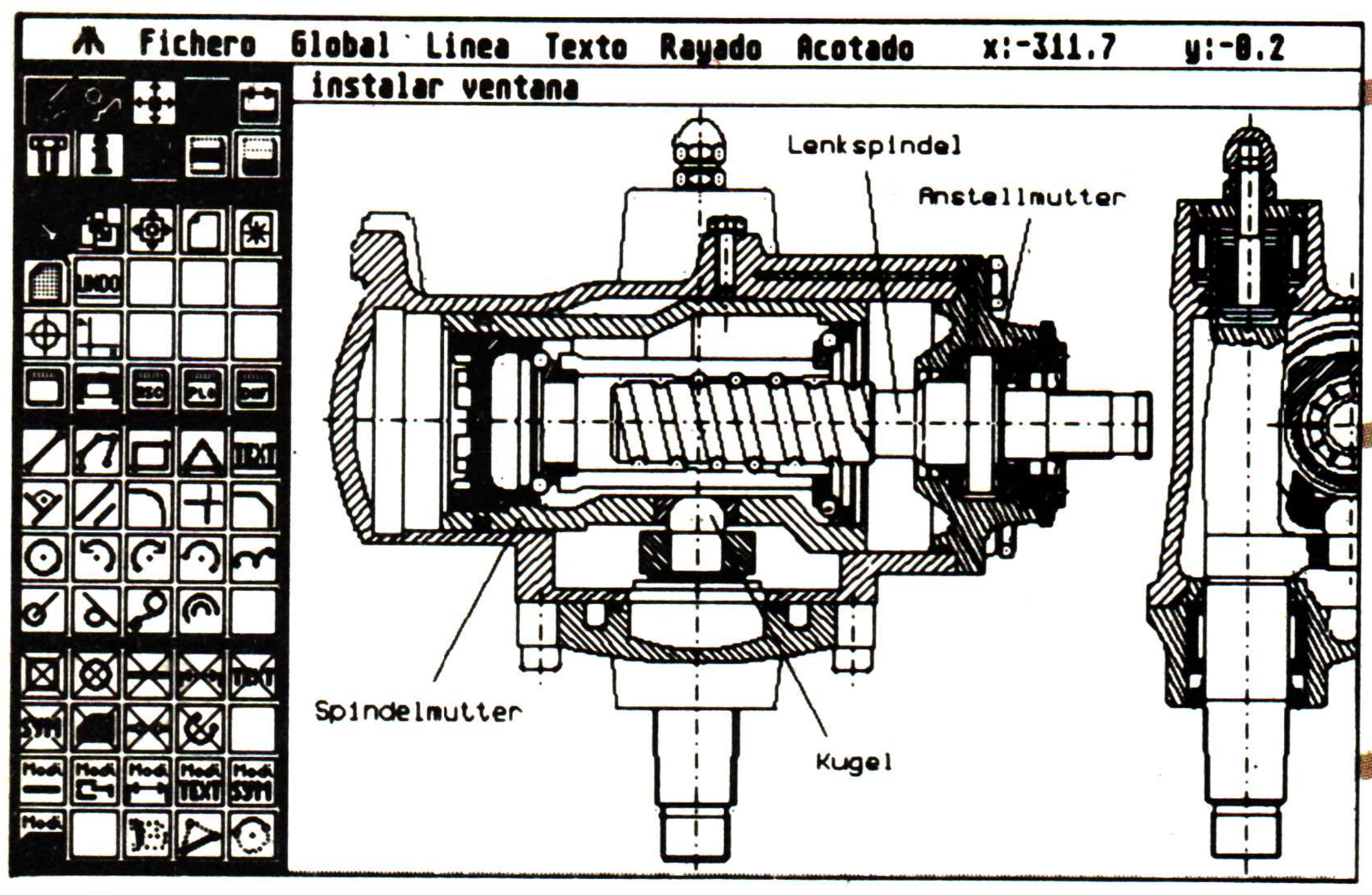
VIA MODEM
Entra en la BBS de ATARI

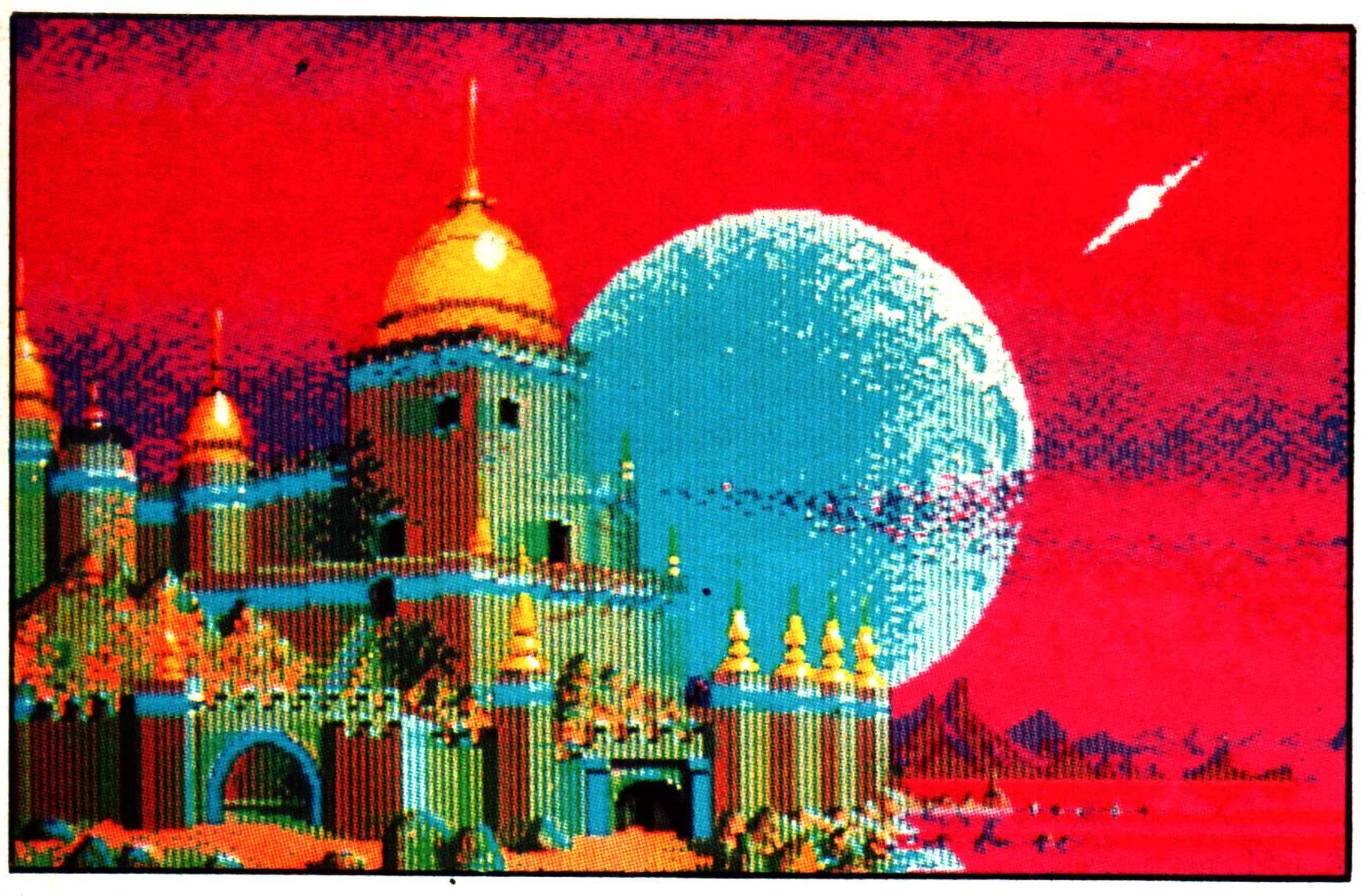
¡CONCURSOS!
Gana una cónsola ATARI y ahorra dinero al comprar tus juegos y accesorios en MEGAGAMES.

Y además: los últimos vídeojuegos • Logistix: una hoja de cálculo sencilla • MC68000: características y forma de trabajo • Cartas y contactos,...

¿QUE TENDRIAN HOY EN COMUN MOZART, LEONARDO Y WALT DISNEY?


Desk File Functions Quantize MIDI Options Edit Copy
PIANO
NOTATOR 1.01 (c) 1988 Lengeling/Adam
55115
intern
120
1/16
3/ 4
NOTE 1 A1 64 2 0 25
PIANO
TEXT
FLUTE
VIOLIN A
VIOLIN B


Fichero Global Linea Texto Rayado Acotado x:-311.7 y:-8.2
instalar ventana
Lenkspindel
Anstellmutter
Spindelmutter
Kugel



ATARI
ATARI MEGA ST4

Tendrían un ordenador ATARI ST, que facilitaría considerablemente su trabajo.

Con el ATARI ST y su monitor monocromo de alta resolución, cualquier arquitecto, ingeniero o diseñador industrial, dispone de una herramienta exacta y flexible para el diseño asistido por ordenador (CAD). Ya no obtendrá polígonos cuando quiera dibujar curvas y trabajará dentro de un entorno manejable por iconos. Además, el ATARI ST es compatible con todos los plotters del mercado.

La potencia y rapidez del ATARI ST y de su software para generación de gráficos y animación hacen de él un económico aliado en la fase de pre-producción de animaciones en dos o tres dimensiones, recortando así los costes de producción final. EL MEGA ST con su Blitter (acelerador gráfico) hace la animación aún más fluída.

El ATARI ST es el único ordenador de 16/32 bits que incorpora el interface musical MIDI para almacenar digitalmente, reproducir o editar su música en papel. Con él se acabó al arduo trabajo de escribir o transportar sus partituras pudiendo dedicar su mente a crear.

Estas son algunas de sus aplicaciones más destacadas. El ATARI ST cuenta también con todo tipo de programas de uso común como bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, programas de gestión, etc.

Existe un ATARI ST con la potencia que usted precisa a un precio que usted puede pagar. Pregunte por el ATARI ST y descubra sus múltiples posibilidades.

ESPECIFICACIONES SOBRE LA GAMA ST

	1040 STᶠᴹ	MEGA ST 2	MEGA ST 4
Precio (con monitor monocromo de alta resolución)	145.000 Ptas.	259.800 Ptas.	349.800 Ptas.
Microprocesador	68000	68000	68000
Velocidad del reloj RAM	8 MHz 1024 Kb	8 MHz y 16 MHz* 2048 Kb	8 MHz y 16 MHz* 4096 Kb
Modulador de TV	Si	No	No
Blitter (acelerador de gráficos)	No	Si	Si
Resolución máx. en pantalla B/N	640 × 400	640 × 400	640 × 400
Resolución máx. en pantalla a color	640 × 200	640 × 200	640 × 200
Interfaces	RS232C, Centronics, MIDI, DMA (disco duro), unidad de disco externa, cartucho ROM, conexión para monitor B/N o color.		

* Con la tarjeta coprocesadora 68881 (opcional).

° Los precios no incluyen el IVA.

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

ATARI

NUMERO UNO COMUNICACION

PROINCOR, S.L.
CENTRO ATARI
FERNANDO IV, 10
14007 - CORDOBA
TLFNO. 957/260538

ATARI®

GRUPO DOS INFORMATICA
CENTRO ATARI
AVD.REINA MERCEDES.31 Gal.Com.
Local 4-Dcha.
41013 - SEVILLA
TFNOS. 954/626509-626505

OPERACION CAMBIO

¿POSEE UN MICRO ORDENADOR DE SPECTRUM, AMSTRAND, COMMODORE, MSX, DRAGON, ATARI, O CUALQUIER OTRA MARCA, NO SUPERIOR A 128KB RAM?

¿LE GUSTARIA CAMBIARLO POR UN ATARI ST?

AHORA LE DAMOS LA OPORTUNIDAD.

ENTREGENOS SU MICRO ORDENADOR

¡AUNQUE NO FUNCIONE!

Y NOSOTROS SE LO CAMBIAMOS POR UN ATARI ST

DESDE

69.900 PTAS. I.V.A. INCLUIDO

STARRAIDERS

OPERACION CAMBIO

¿POSEE UN ORDENADOR DE ATARI MODELO 520ST DE 512Kb. DE RAM ?

¿LE GUSTARIA AMPLIARLO A UN ATARI MODELO 1040ST DE 1 MEGA RAM?

AHORA LE DAMOS LA OPORTUNIDAD.

ENTREGENOS SU ORDENADOR

¡AUNQUE NO FUNCIONE!

Y NOSOTROS SE LO CAMBIAMOS POR UN ATARI 1040ST

DESDE

105.000 PTAS. I.V.A. INCLUIDO

AUTOEDICION LASER ATARI

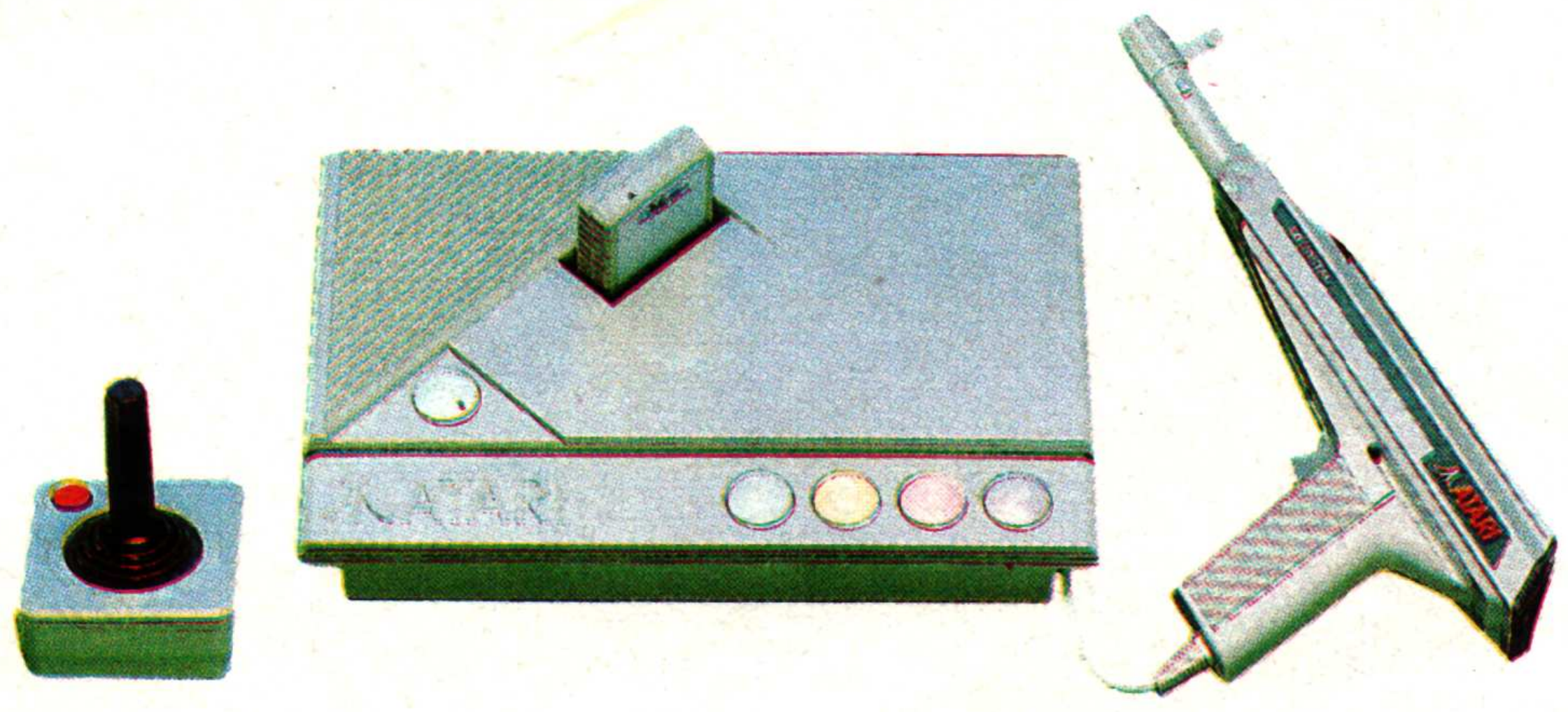
- ORDENADOR ATARI MEGA ST4.
- MONITOR MONOCROMO SM124.
- DISCO DURO MEGA FILE20.
- IMPRESORA LASER SLM804.
- PROGRAMA AUTOEDICION.

POR SOLO

795.000 PTAS IVA INCLUIDO

PAQUETE PROFESIONAL PARA IMPRENTAS.

MISMO PAQUETE PARA GRAN PUBLICO:
1040ST+SM124+LASER+PROG. AUTOEDICION DESDE
492.000 PTAS IVA INCLUIDO



NAVIDADES CON ATARI

- VIDEOJUEGO VCS 2600 CON 32 JUEGOS
SOLO 8.900 PTAS IVA INCLUIDO
- ORDENADOR 65XE, CASSETTE Y CINCO JUEGOS
SOLO 24.900 PTAS IVA INCLUIDO
- VIDEOJUEGO XE GAME SYSTEM, PISTOLA LASER Y 4 CARTUCHOS
SOLO 25.900 PTAS IVA INCLUIDO

PARA CUALQUIER CONSULTA O PEDIDO DIRIJASE A CUALQUIERA DE LOS DOS CENTROS ATARI.

POR FIN TENDRA UN SERVICIO ATARI DIGNO DE ANADLUCIA

VENTA POR CORREO A CUALQUIER USUARIO

Degas Elite

Arte pixel a pixel

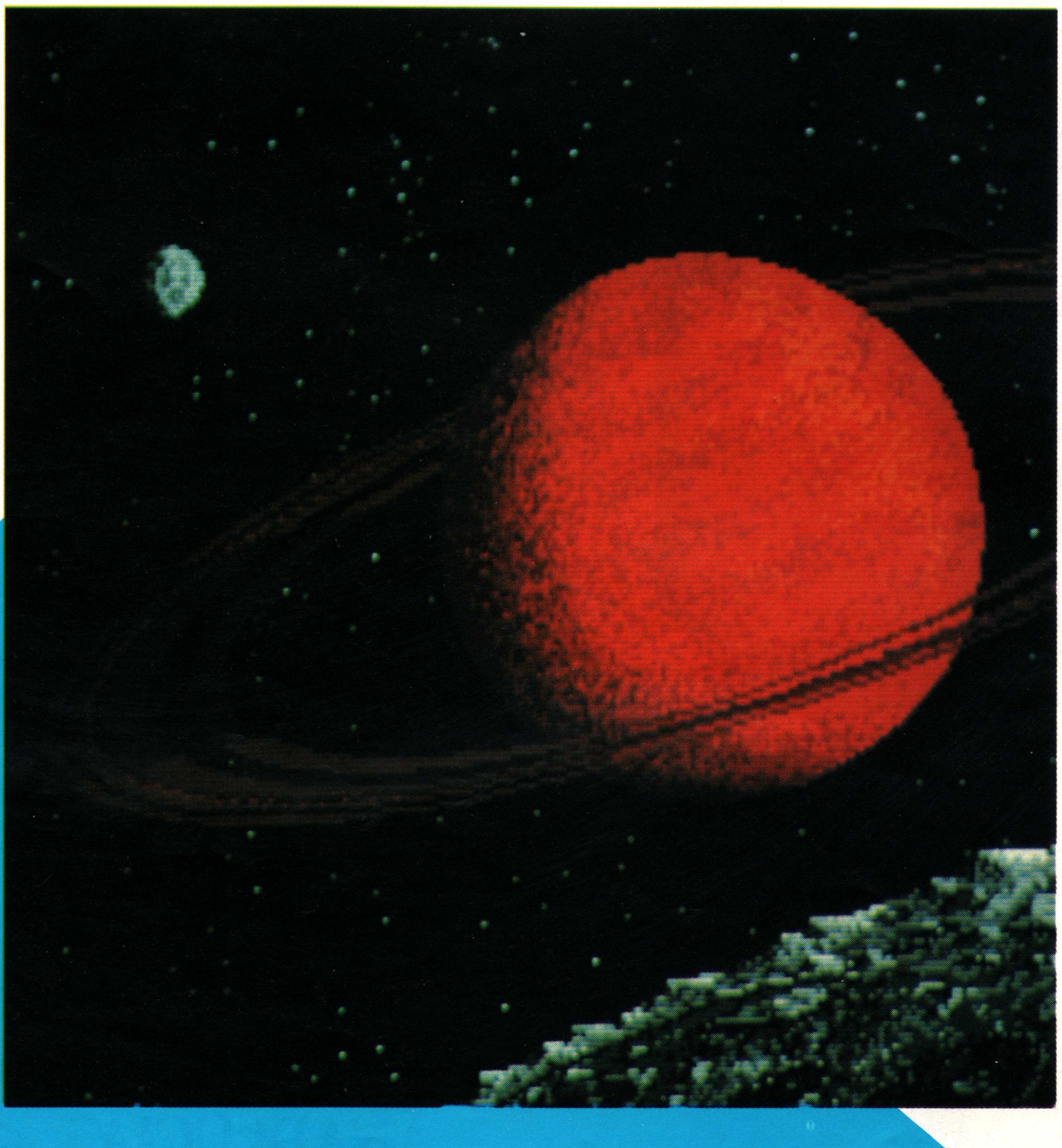
Autor: Tom Hudson.
Año: 1986.
Distribuidor en España: Dro Soft

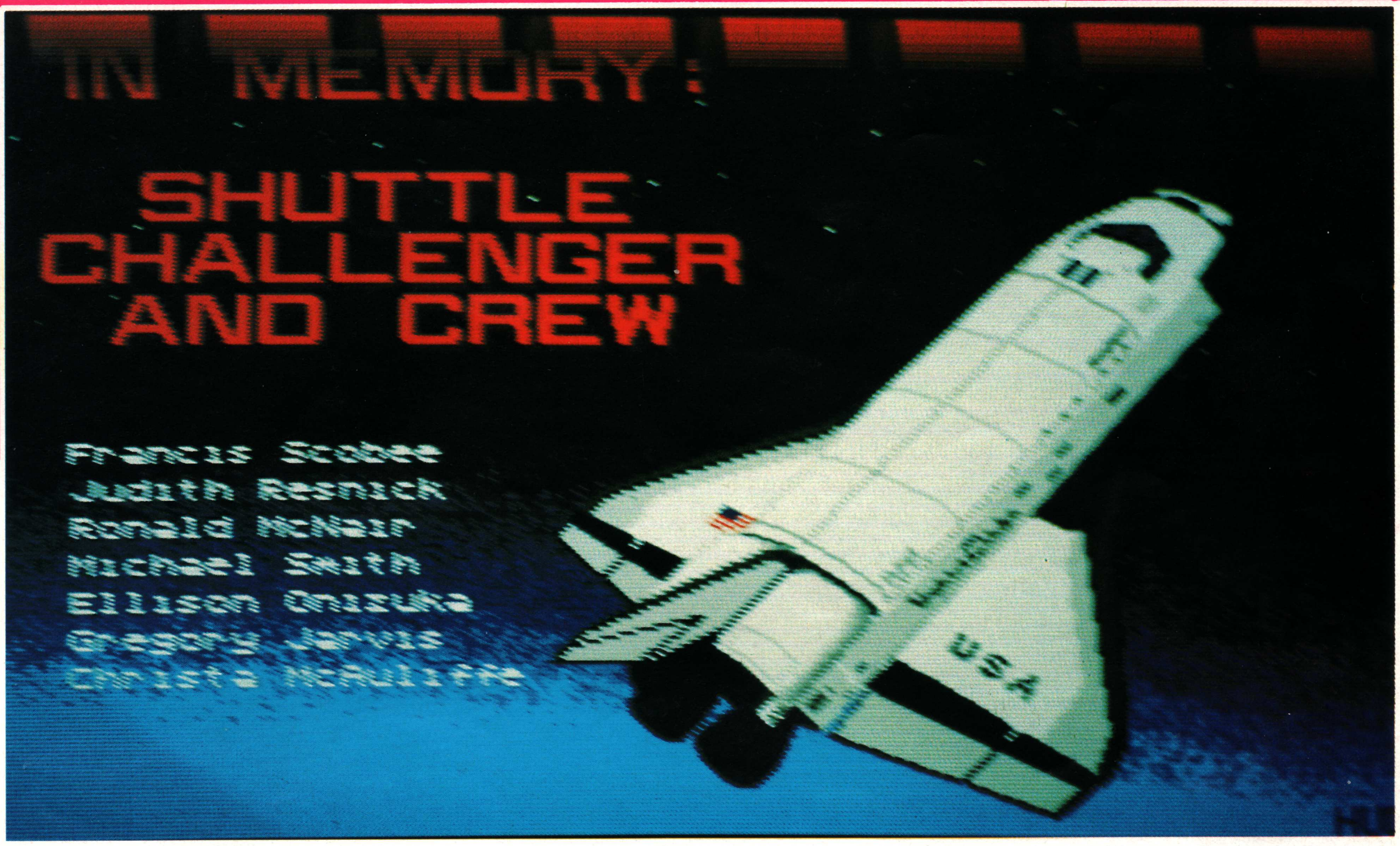
DEGAS, el nombre del programa, suena conocido. Hubo un pintor francés que así se llamaba y el programa del que ahora hablo es de dibujo-pintura. ¿Tienen alguna relación los nombres?. Los dos están relacionados con la pintura, pero el nombre del programa corresponde a las iniciales de las palabras inglesas Design and Entertainment Graphic Arts System, algo así como Sistema de Diseño y Entretenimiento de Artes Gráficas. Lo dejaremos en DEGAS.

Su autor es Tom Hudson, el hombre clave en cuanto a gráficos del ST se refiere. Sus programas: DEGAS, DEGAS ELITE, CAD 3-D, CAD 3-D 2.0, y últimamente, CYBER CONTROL y CYBER SCULPT. Sólo tengo que decir que éstos programas son los máximos responsables de que el ST sea muy apreciado para el trabajo gráfico y el desktop vídeo (animación, imágenes tratadas con el ordenador, etc). Teniendo todo esto en cuenta, podemos esperar que DEGAS ELITE sea un buen programa.

La primera versión, DEGAS, salió a la venta en 1985 y contribuyó a vender muchos ST´s. Era un programa de prestaciones muy semejantes al MacPaint para el Mac, quizá algo más versátil y más rápido. Pero le faltaban algunas cosas y en 1986 apareció el DEGAS ELITE. Vamos a echarle un vistazo.

En España, DEGAS ELITE está distribuído por **DroSoft,** por lo tanto, lo podemos encontrar con facilidad. En la caja viene un disco, la garantía y el manual, que está traducido al castellano. En el disco nos encontramos con varios programas: DEGELITE.PRG corresponde al programa de dibujo en cuestión. Ten en cuenta que dependiendo de la resolución con la que arranques el programa, en esa resolución trabajarás. Una vez en el programa, nos encontraremos con una barra de menú tipo GEM, con menús desplegables, y con una serie de opciones que ocupan toda la pantalla (ver fig. 1). La hilera debajo del menú corresponde a los colores,





16 en baja resolución, 4 en media y 2 en baja. La hilera de cuadrados debajo corresponde a las brochas que, como los colores, pueden ser redefinidas. En la mitad izquierda de la pantalla, tenemos las opciones de las herramientas de dibujo, en la mitad derecha superior tenemos las opciones de los modos de trabajo, debajo las opciones de tipo de línea, tipo de relleno y tipo de texto, y debajo de éstas, las pantallas que tenemos disponibles (hasta 8 en un 1040).

Todas estas opciones son seleccionables a golpe de ratón, con el botón izquierdo. Pulsando sobre uno cualquiera de los botones, éstos se pondrán en vídeo inverso, significando que ha sido seleccionado. El sistema, en general, resulta muy intuitivo.

Pese a que el programa fue denominado por su autor como DEGAS (así se llamaba un pintor francés), hay razones que nos hacen suponer que esto no es sino una coincidencia. Tom Hudson bautizó su programa con las siglas de las palabras inglesas Design and Entertainment Graphic Arts System.

Los botones de BRUSH y BLOCK señalan el modo de trabajo: brocha o bloque. En modo brocha podemos disponer de cualquiera de las brochas disponibles en la segunda hilera, o de cualquiera que diseñemos nosotros mediante el procedimiento de seleccionar la brocha, ir al menú MAKE y seleccionar la opción BRUSH. Aparecerá una caja de edición con diversas opciones (fig. 2). Una vez seleccionada la brocha, podemos dibujar con ella, lo que haremos apretando el botón derecho del ratón, con lo que pasaremos a la pantalla de trabajo. Este es el modo de trabajar de DEGAS ELITE y yo, personalmente, lo encuentro cómodo, aunque tenga sus defectos.

Estando en modo brocha, podemos utilizar todas las herramientas: POINT (Punto) dibuja un único punto, STIPPLE (Punteado) extiende puntos en una determinada zona utilizando la brocha seleccionada, LINE (Línea) traza una línea entre dos puntos dados, K-LINE (Línea continua) traza líneas hasta que se oprima el botón derecho, POLYGON (Polígono) traza polígonos que se rellenan con el patrón de relleno que esté seleccionado en ese momento, RAYS (Rayos) traza líneas con origen común, CIRCLE (Círculo) dibuja una elipse, o un círculo si se oprime ALTERNATE a la vez que se extiende el círculo, DISC (Disco) lo mismo pero relleno, FRAME (Cuadrado) traza una caja, que puede ser cuadrada si se pulsa ALTERNATE, BOX (Caja) lo mismo pero relleno. Estas son las herramientas fundamentales.

También pueden utilizarse en modo bloque, para lo cual debe haber almacenado alguno en la memoria. Un bloque es un fragmento de la pantalla que ha sido recortado. Hay dos maneras de obtener un bloque: regular e irregular. La primera se consigue pulsando ESCAPE, con lo que aparece una cruz. Si pulsamos el botón izquierdo y sin soltarlo movemos el ratón, extenderemos un rectángulo. Al soltar el botón la zona comprendida dentro del rectángulo definido pasará a formar un bloque que se moverá al mover el ratón y que podremos emplear con todas las herramientas antes mencionadas. La segunda manera se consigue pulsando SHIFT y ESCAPE, con lo que ahora el bloque se selecciona componiendo una figura que hemos de cerrar.

Otras herramientas son AIRBRUSH (Aerógrafo) con lo que utilizaremos una especie de pistóla de pintar con tres tamaños de brocha y tres velocidades seleccionables. MIRROR (Espejo) es seleccionable sólo en modo brocha y sirve para hacer trazados simétricos. TEXT (Texto) nos permite disponer texto en la pantalla, con diversos efectos seleccionables. SHADOW (Sombra) dispone una sombra cuya orientación y dirección de trazado podemos elegir y finalmente SLOWDRAW (Dibujo lento) nos permite trabajar con la brocha ralentizada, para retocar fundamentalmente, mientras que SNAP (Red) hace que el cursor se mueva como si estuviera dentro de una red de líneas y saltara de intersección a intersección. El tamaño de la red es seleccionable.

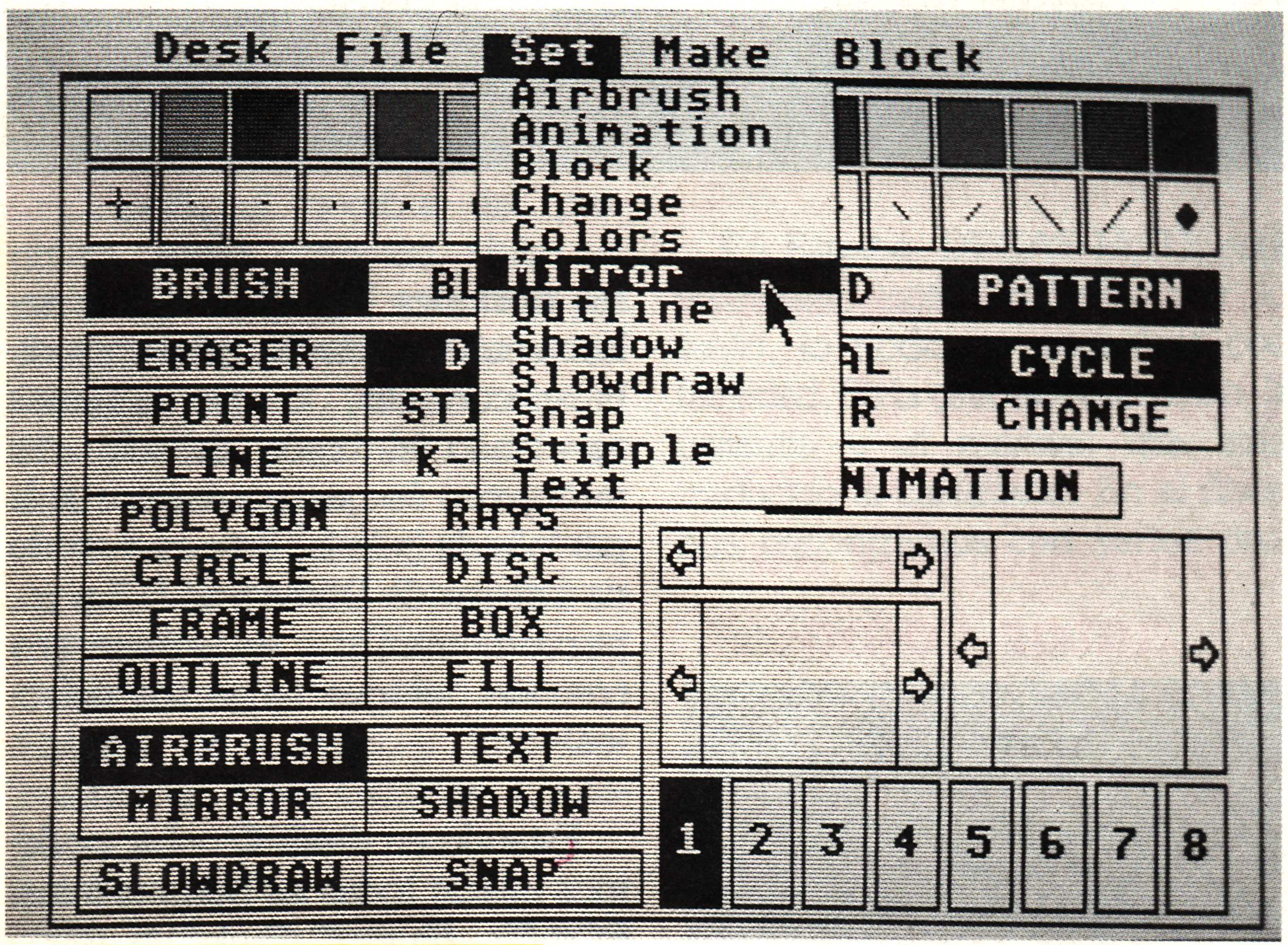
Los colores son también editables, bien mediante el menú SET y la opción COLORS, bien haciendo un doble clic sobre el color que queramos. Podemos elegir cualquiera de los 512 colores, bien mediante tres barras con deslizadores que, al moverlos, cambian los valores de RGB, bien eligiendo la opción PICK, con lo que obtendremos la paleta entera del ST.

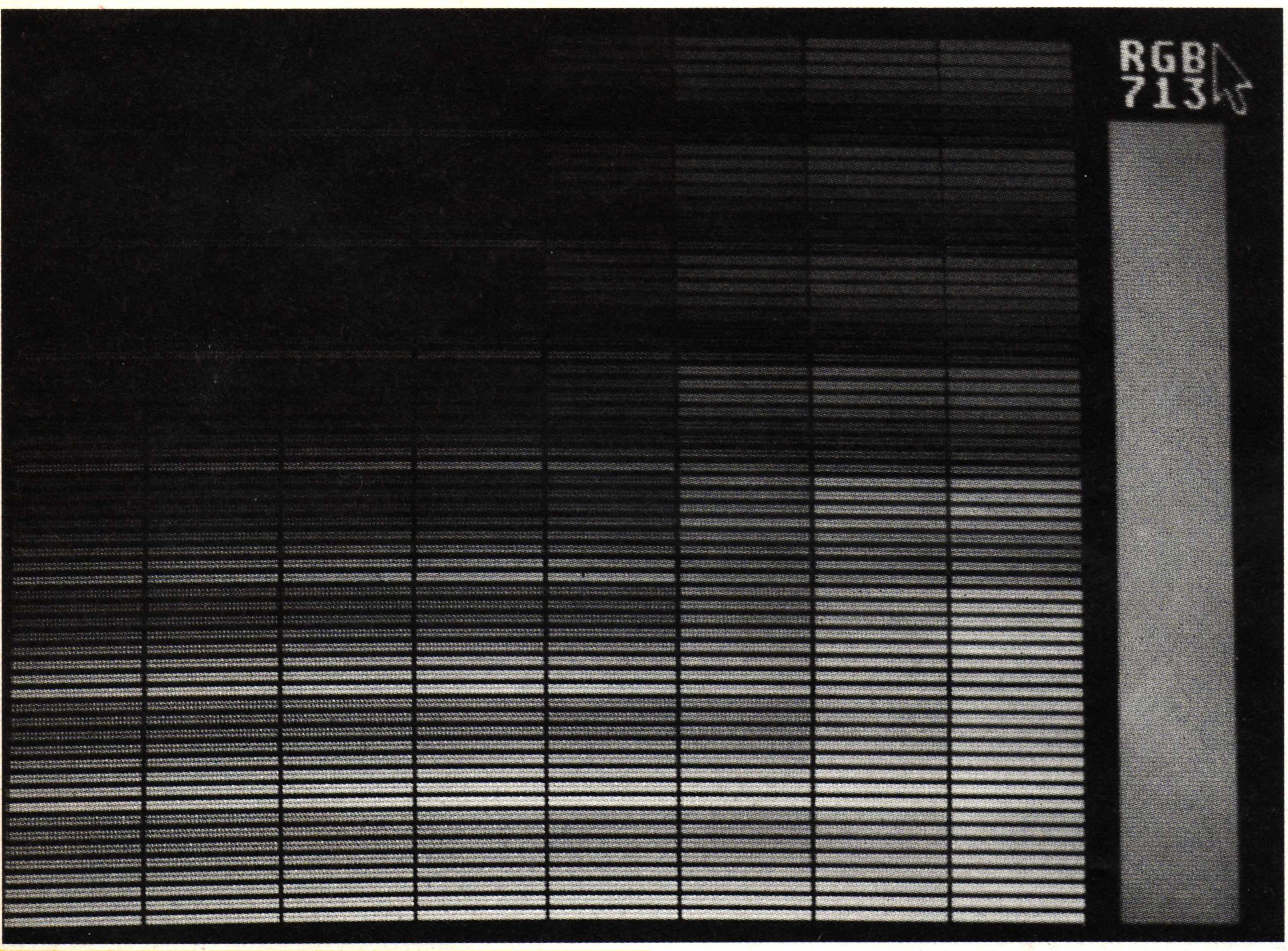
Los rellenos pueden ser en color o en monocromo, y como hemos dicho, son también editables.

Por último, podemos someter a los bloques a distintas herramientas, dentro del menú BLOCK: STRETCH cambia el tamaño del bloque, ROTATE lo gira, H-SKEW lo distorsiona horizontalmente, V-SKEW lo hace verticalmente y DISTORT lo distorsiona mediante el desplazamiento de los vértices del bloque. En general se pueden lograr buenos efectos, pero las rutinas de distorsión producen a veces efectos raros (puntos vacios, efectos inesperados) y en este sentido, es mejorable.

Se quedan colgadas algunas cosas, como las opciones de cargar y salvar, la configuración del fichero GDOS para cargar fuentes de caracteres, y las opciones de la parte derecha de la pantalla, pero serán vistas más adelante con detalle en una segunda parte de este artículo.

■


Desk File Set Make Block
Airbrush
Animation
Block
Change
Colors
Mirror
Outline
Shadow
Slowdraw
Snap
Stipple
Text
BRUSH
BL
D
PATTERN
ERASER
D
AL
CYCLE
POINT
STI
R
CHANGE
LINE
K-
NIMATION
POLYGON
RAYS
CIRCLE
DISC
FRAME
BOX
OUTLINE
FILL
AIRBRUSH
TEXT
MIRROR
SHADOW
SLOWDRAW
SNAP
1 2 3 4 5 6 7 8



PREVIEWS

BIO CHALLENGE

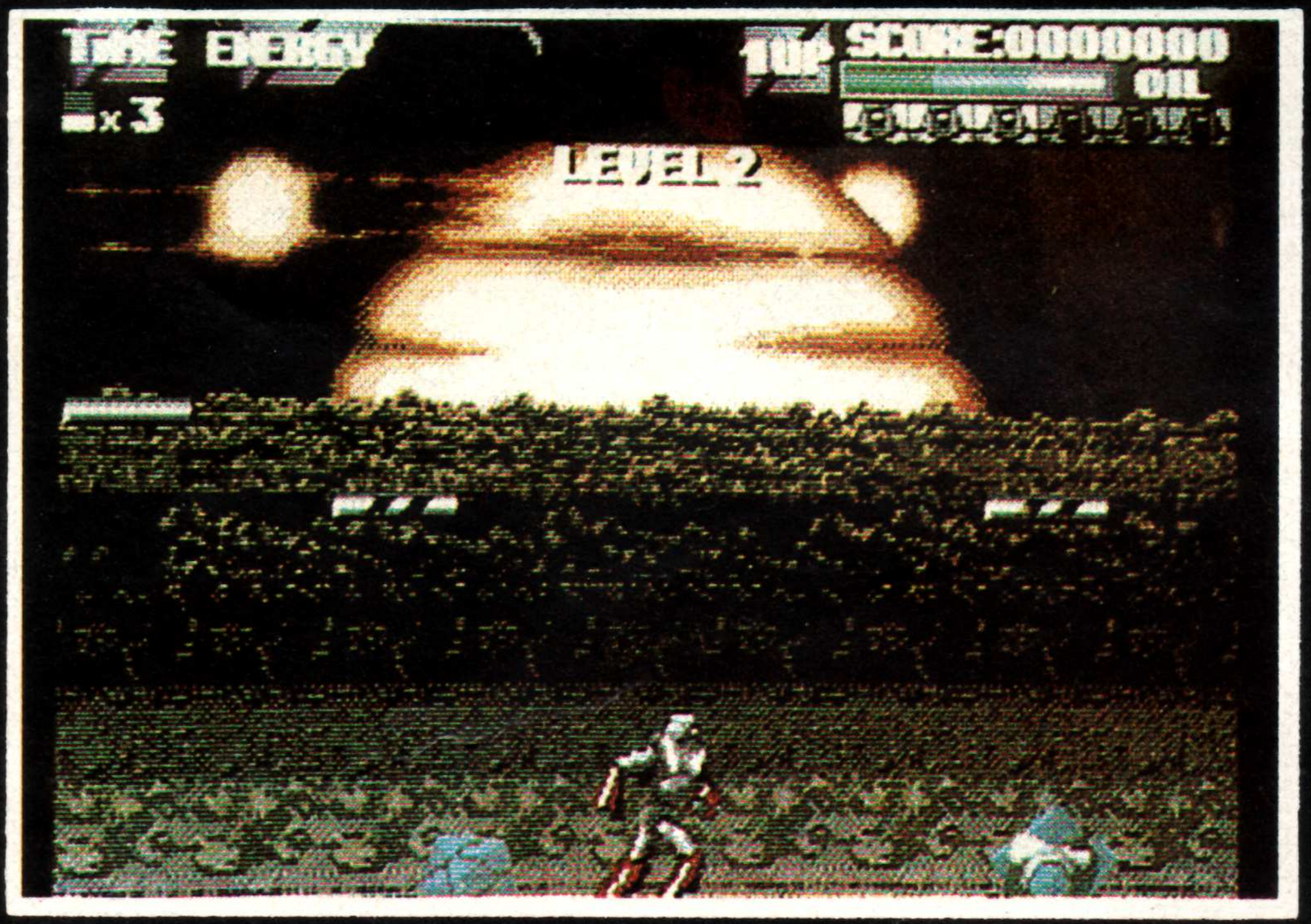
Un extraordinario robot

Una nueva compañía de software va a hacer estragos en cuanto lanze oficialmente al mercado su juego. El nombre de la empresa es Delphine Software ¿desconocida? y el nombre del superjuego es BIO CHALLENGE.

Bio Challenge es un robot que se encuentra, como es muy lógico, en un mundo hostil plagado de criaturas malignas y de monstruos implacables. Pero él está ahí por algo. Su misión es muy concreta: encontrar las cuatro partes de un amuleto y sobrevivir.

Hay que decir que técnicamente nos encontramos ante un juego de mucha calidad. Los gráficos en las versiones de 16 bits parecen sacados de una máquina de salón, la animación es extraordinaria y el sonido y efectos acústicos otro tanto. A este respecto se puede decir que la melodia ha sido realizada por un músico profesional.

Y hablando de versiones, en este momento se encuentra prácticamente acabada la correspondiente al Atari ST.



EMMANUELLE

Ese oscuro objeto de deseo

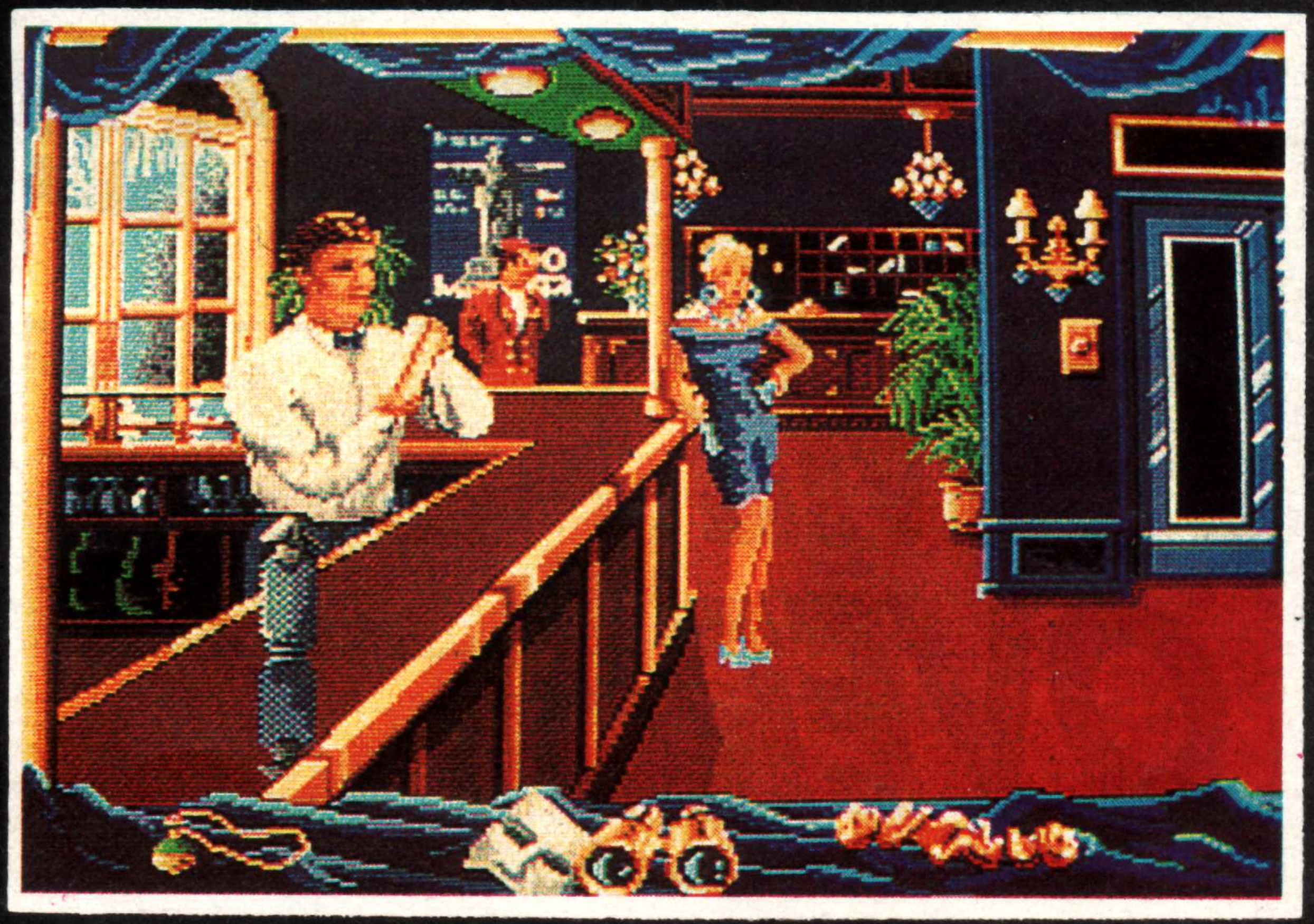
Parece ser que nuestros vecinos galos han decidido llevar a la pantalla del ordenador uno de los mayores clásicos del erotismo: Emmanuelle.

¿Quién no la conoce?

La autoría del programa ha corrido a cargo de una sobresaliente casa francesa de software de sobra conocida ya en España: Coktel Vision.

Respecto al juego en sí hay que mencionar la gran calidad gráfica aunque también es cierto que sólo existen versiones para las máquinas más potentes, es decir, para los 16 bits: Atari ST, Amiga y PC. Como papel relevante encontramos algo difícil de hallar hasta la fecha en un solo programa; a la aventura se ha unido el humor, muy francés, eso sí, y cómo no, el sexo. Tres ingredientes realmente explosivos y que hacen de EMMANUELLE un programa muy especial.

Bellas mujeres, sábanas de seda, mar, sol...y sexo, sexo...



WANTED

El loco, loco, loco oeste.

El sol cae a plomo sobre el desfiladero. Noto como el sudor inunda mi espalda y ciega mis ojos, será mejor que levante un poco el sombrero para ver mejor. ¡Cuidado, a la izquierda! grita una voz dentro de mi, sacar el colt y abrasar a tiros al que intentaba matarme. Parece que mi fama ha llegado antes que yo, permitidme que me presente mi nombre es Jock Gatling, el mejor cazador de recompensas a este lado del Missisipi.

Así podría empezar cualquier película y, cómo no, este estupendo juego de Zafiro.

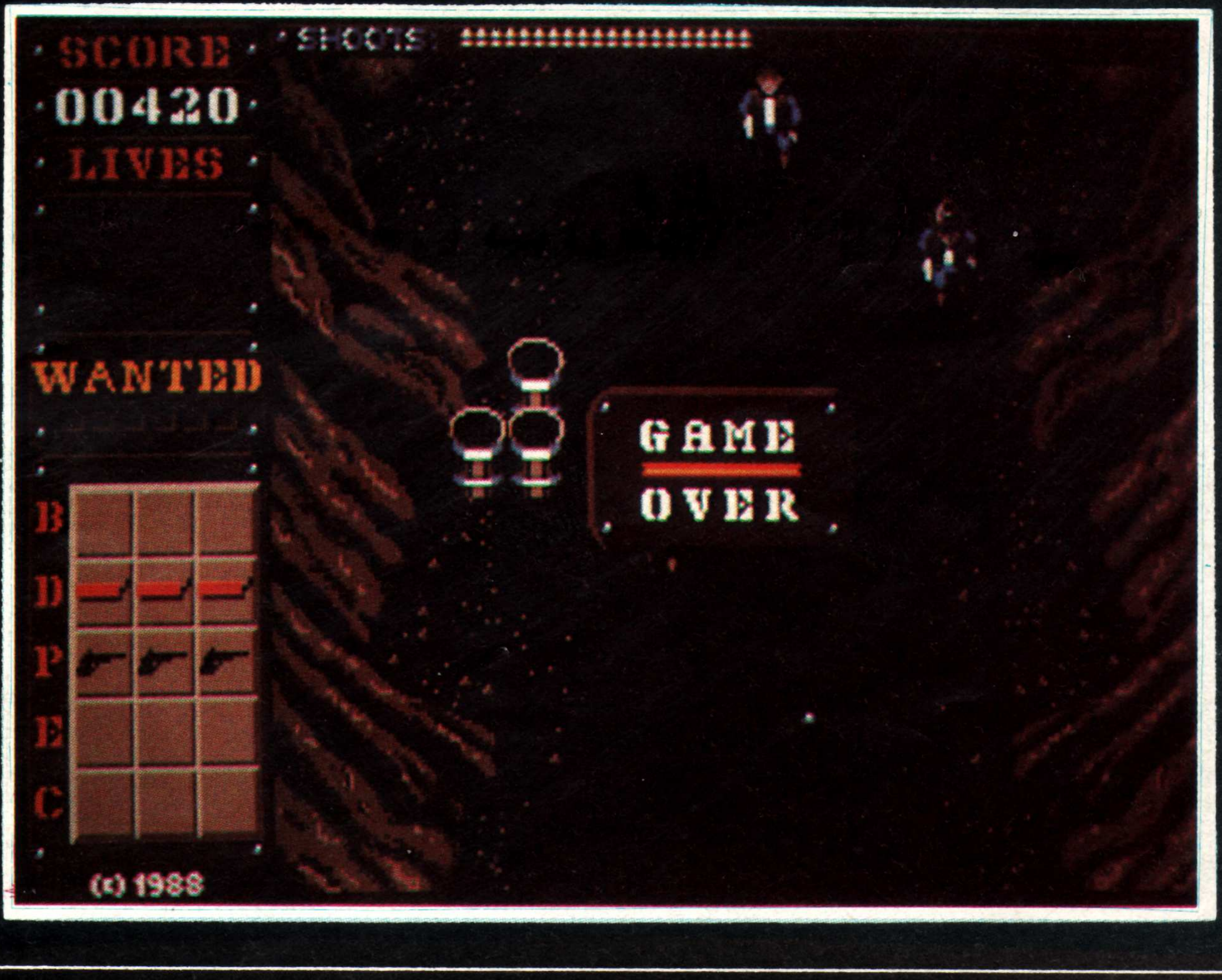
El argumento consiste en cazar (vivos o muertos) a los cuatro más famosos maleantes de Texas. Los precios por sus cabezas son distintos así como el nivel de dificultad de cada fase.

Los escenarios en que transcurre la acción son típicos del oeste: peligrosos cañones, estaciones de ferrocarril, pueblos fantasmas, vagones de tren, saloons, prisiones y un sin fin de decorados que hacen de este arcade uno de los mejores y más codiciados.

Excelentes gráficos y acción continua son las características más sobresalientes de WANTED.

Por otra parte el nivel de adicción es altísimo.

Distribuido por ZAFIRO.



Entrevista

Garry Kimovich KASPAROV

Atari User ha logrado entrevistar al Campeón del Mundo de Ajedrez y a su manager Andrew Page. Dificultades no faltaron. Tuvimos que andar a la caza durante tres días para conseguir colocar el micrófono delante. Kasparov se encontraba en España participando en un torneo benéfico. Recordamos a nuestros lectores que Kasparov ha cumplido el contrato que tenía con Atari y que se están manteniendo negociaciones para renovarlo.

ATARI USER, SOFTWARE EN ACCION y AMSTRAD ACCION son publicaciones editadas por

**EDICIONES
INFORMATICAS
DEL NORTE, S.L.**

Director
J. Calero

Jefe de Redacción
Verónica de Salas

Redacción
Jon Garay
Nekane Lekerica
Luis Márquez

Publicidad Editorial
Begoña Gómez
(94) 431 34 18

Publicidad Agencia
Número Uno Comunicación
(91) 431 34 18

Fotografía, Fotocomposición y Maqueta
Ediciones Informáticas del Norte

Colaboradores en España
Jordi Más
Antonio Casals
Juan Rivera
José Manuel Vidal

Colaboradores en el extranjero
Robert Freis (U.S.A.)
Keith Lee (Inglaterra)
Bruno Lautrec (Francia)

Publicidad y Administracción
Egaña, 17
Plta. 5ª - Dpto. 8
Tfnos. (94) 431 34 18/57 55
48010 Bilbao (Vizcaya)

Edita
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

Imprime
Gráficas Rontegui

Distribuye
S.G.E.L.

Prohibida la reproducción parcial o total tanto de textos, programas, dibujos o fotografías sin autorización expresa y por escrito del editor. Reservados todos los derechos

ATARI USER

EDITORIAL

Un nuevo número y un gran cambio.

Este es el resultado de lo que desde el principio fue nuestra máxima aspiración: hacer una revista única y exclusivamente para Atari, para los usuarios de Atari.

Hemos de dar las gracias a la inmensa cantidad de lectores que nos han brindado su apoyo incondicional. Gracias a ellos ha sido posible el nacimiento de ATARI USER como publicación desligada a cualquier otra marca o modelo de ordenador.

Vamos a intentar por todos los medios conseguir una publicación con un ámplio contenido técnico sin olvidarnos, por supuesto, de mencionar las últimas novedades en vídeojuegos.

ATARI USER espera seguir contando, ahora más que nunca, con vuestra colaboración.

La redacción

ENTREVISTA
Entrevistamos a Garry Kimovich KASPAROV, campeón del mundo de ajedrez y a su manager Andrew PAGE.

LOGISTIX
Cómo es y cómo funciona una de las más sencillas hojas de cálculo para Atari.

CARTAS
Dudas y opiniones.

COMUNICACIONES: VIA MODEM
El ordenador y la línea telefónica nos introducen en un nuevo mundo sugestivo y apasionante.

GRAFICOS EN EL ST: DEGAS ELITE
Analizamos uno de los programas de diseño con más solera en el mundo del ST.

VIDEOJUEGOS
Las últimas novedades.

AUTOEDICION: CALAMUS
Hoy por hoy Calamus es el programa de autoedición más perfecionado.

TRUCOS
Todos los meses varios trucos para el Atari ST. Para sacarle más partido

MC68000
Características y forma de trabajo.

ENTREVISTA

por Begoña Gómez

Campeón del Mundo de Ajedrez

Garry Kimovich KASPAROV

El soviético de oro partidario del aperturismo deportivo

En un comunicado de prensa recibido en nuestra redacción, podía leerse: "El campeón soviético de ajedrez, Garry Kasparov, ha vuelto a España tras su triunfo en el Campeonato del Mundo de Sevilla. El polémico jugador se declara partidario de la perestroika, en el sentido de que haya más democracia en las Federaciones, es partidario del deporte profesional, de que los deportistas soviéticos hagan publicidad de productos occidentales y de que, eventualmente, puedan fichar por clubs europeos. Tras unas sabrosas confidencias sobre las interioridades del mundillo ajedrecista soviético, Kasparov explica que es el Estado quien se queda con el dinero de los contratos, incluyendo el de una marca de bebidas y el de la empresa de Ordenadores Atari.

Kasparov -continuaba dicho comunicado- en sus entrenamientos, no sólo lucha contra la inteligencia y la rapidez de evaluación de sus colegas moscovitas, sino con la elevada potencia de cálculo, que dan los ordenadores.

Según Kasparov, Atari sirvió un equipo valorado en 105.000 dólares, al Club de Computadoras de Moscú, del que es Presidente, "pero por ello no he recibido ni un rublo ni un kopek, ya que ha sido una decisión libre". Añadía el Campeón soviético que pronto habría que firmar nuevos contratos con Atari, pero que naturalmente, él no sería el interlocutor en la negociación con la compañía americana, sino un departamento de la Administración de la URSS. "Espero -concluía Garry- que ese interlocutor no sea otra vez el Comité de Deportes"

Su nuevo viaje a nuestro país ha sido debido a un Certamen celebrado el día 16 de Diciembre en la Casa de Campo de la capital de España. Este ha sido patrocinado por la Organización Mundial contra el Hambre, UNICEF, por la Caja de Madrid y por la Comunidad Madrileña, a beneficio de todos los niños del mundo pero muy especialmente a beneficio de los niños Armenios víctimas de la catástrofe que ha vivido la URSS recientemente. En este Evento se batían, por un lado Kasparov con su equipo soviético formado por Belyausky, Sokolov, Gurevich, Dolmatov, Psakhis, Chernin y Azmaiparaschvili y por otro, el equipo formado por los mejores ajedrecistas internacionales. El resultado final en este encuentro fue a favor del equipo soviético.

Con motivo de esta breve estancia en España quisimos aprovechar la ocasión para entrevistar al Campeón de ajedrez y a su manager Andrew Page.

Garry Kimovich Kasparov,... a primera vista lo habría descrito como una persona agresiva; autócrata, inaccesible e incluso muchas veces ausente sino hubiese sido porque él se autodefinió en cierto momento como un ..."poor boy". ¿Un pobre chico Garry? El Campeón Mundial del Ajedrez juvenil y Campeón Europeo en 1.980, ganador del Campeonato Mundial Junior en 1.981 y de las Olimpiadas Mundiales de Ajedrez en los años 1.980, 1.982, 1.986 y 1.988. Campeón en este mismo año, además de en el 81, de la URSS y Campeón del Mundo desde 1.985 a sus veintiséis años ... Y Gary ¿un pobre chico?

En momentos posteriores, una

vez se había entablado cierto diálogo a través de la entrevista y fuera de la observación "pública", resultaba una persona pacífica, amable, sincera, cordial. Su propio manager, Andrew Page decía al pedirle que nos lo definiese y comentarle nuestras primeras impresiones: "es importante darse cuenta de que cuando Garry está jugando al ajedrez, bien sea en un Campeonato Mundial, en un gran Torneo, un Evento de Caridad como éste o una exhibición simultánea, él, como es lógico, va lanzado a ganar, tiene que ganar. En este caso en concreto es también responsable de su equipo pero más todavía porque la Federación de Ajedrez Soviética, por razones que no hemos entendido, decidió que este equipo de la URSS no podía ser nominado realmente como un equipo oficial soviético, realmente no entiendo el asunto pues creo que el fin principal de todo esto era la contribución a los niños y ello debía ser mucho más importante que el prestigio de quién iba a ganar el Torneo. Pero siempre dijimos que el equipo era el del GMCA, es decir, el equipo de los Grandes Maestros del Ajedrez de la URSS, del cual Garry todavía es el presidente. Pero lo que yo quiero resaltar es que las presiones normales tal vez se hayan incrementado con el modo de actuar de la Federación, así que hemos de entender que todo lo que Garry quiere y necesita es un poco de paz. Y evidentemente el ajedrez tiene en cualquier momento toda la prioridad, por tanto si su equipo necesita su ayuda, él tiene que ponerlo en primer lugar.

En líneas generales, Garry es una gran persona, obviamente muy inteligente, tal vez no sea obvio la palabra adecuada, pues los jugadores de ajedrez tienen una inteligencia muy limitada, muy específica, muy concentrada en ese campo, pero él ha crecido entendiendo la importancia de la literatura y de otros temas, tiene un gran conocimiento del mundo, de la cultura universal, además posee un magnífico sentido del humor. Puede que sea un poco crítico pero siempre en un sentido constructivo, además es un buen juzgador de personas, no hace amigos cercanos muy fácilmente, pero aquellos que son sus buenos amigos son fundamentalmente buenas personas."

Según Kasparov, Atari sirvió un equipo valorado en 105.000 dólares, al Club de Computadoras de Moscú, del que es Presidente. A raíz del vencimiento del contrato existente entre Atari y Kasparov, el Campeón añadía: "pronto habrá que firmar nuevos contratos con Atari pero, naturalmente, yo no seré el interlocutor..."

Llegada la hora de la comida, y a la que habíamos sido citados con Kasparov y Andrew Page para entrevistarles, quisimos comprobar las anteriores palabras del Sr. Page, su manager, su amigo y una de las personas más cercanas a Garry.

- **Garry, Andrew ¿cómo se conocieron?**

(Contesta Andrew)

Garry y yo nos conocimos en el 83 cuando yo llevaba una compañía de ordenadores orientados al ajedrez y decidimos buscar un jugador para apoyar el producto. Alguien mencionó a un joven que se llamaba Kasparov y que podía ser bastante bueno. Yo sabía que él iría en breve a Londres a la Cuarta de Finales del

Begoña Gómez, posando con Andrew Page en un salón del Hotel Mindanao, para Atari User.

Andrew Page, durante un momento de la entrevista en la cafetería del Hotel Mindanao de Madrid.

Campeonato del Mundo de 1.984 y a través de amistades personales que le conocían, procuré que me fuera presentado.

Se necesitaron a partir de entonces unas tres semanas para organizar un contrato con él, un contrato de apoyo a este ordenador creado para el ajedrez. Con el tiempo se convirtió en Campeón Mundial, para entonces yo ya le conocía muy bien y cuando deje la compañía en la que estaba trabajando, en el año 1.985, se lo dije a Kasparov. El estaba preocupado por quién iba a llevar sus intereses, así que le dije que yo le ayudaría. Esa misma tarde, simplemente por divertirme, hice un estudio de marketing sobre un periodo de tres años y me quedé tan sorprendido de los resultados que se lo mostré a Garry a la mañana siguiente. Comprendió rápidamente el contenido, la idea de la investigación, aunque pienso que él no creía que lo que le estaba diciendo fuese posible, a pesar de ello dijo: "perfecto, vamos a intentarlo". Ningún otro jugador soviético ha tenido un manager jamás y mucho menos un Campeón, era el momento en que todo comenzaba a funcionar. Entonces pensamos: "si existe alguna ocasión para ponernos en marcha, esta debe ser la correcta". Fui a Moscú por primera vez con él en el año 1.986 y se necesitaron unos meses de conversaciones para que nos aceptaran la idea, pero mientras tanto yo ya estaba trabajando con él de cualquier forma. Y tuve la suerte de haber negociado poco antes un contrato con Atari, así que pude entrar con esta ventaja en Moscú poniéndoselo encima de la mesa. El resto es ya historia.

- **¿Hubo problemas por parte del gobierno soviético para aceptarle y para que Kasparov tuviese un manager de nacionalidad no soviética?**

Sí, hubo algunos problemas, claramente era muy importante que la gente entendiese quien era yo, que se podía confiar en mi y que no supondría ninguna desventaja. Pero esto era simplemente cuestión de que me conociesen y que entendiesen lo que yo estaba haciendo y lo que quería hacer. El otro problema era sin embargo, que con el comienzo de la perestroika, de la reorganización de la estructura financiera y comercial no estaba claro con quien se debían firmar los contratos y de hecho, incluso ni ahora. Pero a medida que la perestroika se hace más y más fuerte, estamos llegando al punto de encontrar la forma correcta de llevar a cabo las cosas, comenzó como una especie de experimento, pero creo que ha funcionado.

- **¿Garry, por qué elijió España para celebrar este encuentro?**

Porque teníamos tiempo limitado para encontrar un esponsor y el gobierno de Madrid estuvo de acuerdo en financiar este Evento de Caridad. Con la ayuda del Sr. Ricardo Calvo, en julio nos presentaron a diferentes miembros del gobierno de Madrid. Organizaron una comida privada para aproximadamente unas 30 personas donde nos conocieron y donde pudimos explicar el concepto del Torneo. En esta reunión se aceptó y no tuvimos que seguir buscando. Yo me alegré mucho de que fuese Madrid el lugar elegido porque España es un país en el que yo me siento muy cómodo y muy feliz.

- **Garry, ¿es cierto que se vale de la informática para conseguir sus objetivos en el mundo del Ajedrez? ¿se entrena con un ordenador?**

Yo no me entreno con un ordenador en el sentido específico de la palabra, sino que me ayudo del ordenador para recolectar información y disponer de ella más rápidamente, seleccionándola y clasificándola.

- **Garry, ¿es realmente tan agresivo como parece? Autodefínase.**

(Sonríe) Yo soy un pobre chico.

- **¿Es cierto que el gobierno soviético se queda con todo el dinero de los contratos?, si es así ¿qué benéficio obtiene Ud.?**

Ahora hay un gran problema en mi país. La URSS no posee un sistema de impuestos firme o concreto y por eso cada ministerio puede disponer de sus propias normas sobre como compartir el dinero con los individuos que lo generan y por eso yo no me puedo quedar con todo este dinero, buenas cantidades se quedan "en el aire". Pero no dudo en que, con los cambios que se están dando, llegará un momento en que los contratos realizados se lleven a cabo de un modo "normal". Lo que existe ahora es más o menos una conexión directa del Ministerio de Finanzas de la Unión Soviética. Este problema no sólo me afecta a mi sino a muchas personas del país.

- **¿Ud. está de acuerdo en que deportistas de la URSS fichen por clubs europeos y hagan publicidad de productos occidentales?**

Estoy totalmente de acuerdo. Es una gran ventaja para los soviéticos. Espero en un futuro próximo servirme de ello, desafortunadamente las condiciones ahora no son buenas pues el Ministerio de Deportes mantiene bajo control casi todo.

- **¿Fue idea suya el crear el Club de Computadoras de Moscú? ¿Con qué fin?**

No fue idea mía. Yo fui informado de ella por mis amigos y me pareció muy buena, estaba de acuerdo en ayudarles, para ello les di todos los ordenadores del contrato con Atari, porque creí que era muy importante y necesario este Club en Moscú. Desafortunadamente la mayoría, por no decir la totalidad de los niños de mi país, no conocen la cultura occidental, este club podía ser un modo de comenzar a introducirlos.

- **¿Cómo ve el mundo de la informática a nivel doméstico en la URSS?**

Primero hay que tener ordenadores para ello. No es que no haya suficientes, sino que no hay nada. La falta de ordenadores es un gran problema, muchas personas no entienden cual es el fin fundamental en el uso de un ordenador. Es un problema de promoción y para solucionarlo se necesita tiempo.

- **¿Por qué Kasparov espera que el Comité de Deportes no actúe como intermediario de los nuevos contratos?**

Yo prefiero no tener relaciones con este ministerio en la URSS, es bastante independiente y totalmente deshonesto. No te tienen en cuenta a no ser de que tengas un buen contrato por medio.

- **Andrew Page ¿ha sido alguna vez jugador de ajedrez?**

... Dios me libre, soy un jugador extremadamente malo pero cuento con una gran persona a mi lado para que pueda jugar por mí. Prefiero quedarme al margen, en el lado de los negocios. Intento persuadir a Garry de que debe tomarse seriamente el golf o navegar en velero para compartirlo con él, porque creo que yo podría ser mejor en esto que en el ajedrez.

- **Se habla de un nuevo contrato con Atari. ¿Cuáles son las últimas noticias?**

Estamos hablando de ello ahora, hemos tenido una conversación con Claude Nahum y

esperamos que salga algo productivo de esto. Me gustaría ver las cosas en un sentido global, es decir, un contrato a nivel Atari Internacional y a cambio poder ofrecerle alguna oportunidad a Atari en la Unión Soviética donde ya es una marca extremadamente bien conocida, sobre todo, entre las personas que han de tomar decisiones. Prácticamente todos los jugadores de ajedrez de la Unión Soviética lo conocen. Las personas que son responsables de ciertas áreas (educación,...) conocen bien el potencial de esta máquina.

- **Andrew, sabíamos que existía un contrato con Atari Alemania, ¿ha habido algún problema con este contrato?**

No ha habido ningún problema. El contrato fue firmado entre Garry y el director general de Atari en Alemania, creando un anexo que habría de ser firmado por todas las filiales de Atari en el mundo permitiéndoles los mismos derechos de utilización, no sabemos ni cuantos de ellos llegaron a enterarse, pero bueno, esto fue manejado directamente desde Alemania

- **Kasparov, ¿qué diría a los usuarios de ordenadores como usuario?**

Que hay que sacarle el mayor redimiento posible al ordenador, yo en mi situación dispongo de muy poco tiempo y el ordenador supone una gran ayuda, me facilita mi trabajo.

Próximamente Garry Kasparov y Andrew Page estarán de nuevo en España pues, en Abril, se celebrará el Torneo la Cuarta Ronda de la Copa Mundial de los Grandes Maestros del Ajedrez en Barcelona. "Pero tendremos que volver antes porque alguien nos comentó hace unos días la idea de llevar a cabo un Evento en ayuda a Armenia, Garry, lógicamente, estuvo de acuerdo de inmediato. Así que nos las tendremos que arreglar para modificar nuestro calendario y hacer una exhibición de alto relieve, un juego simultáneo con personalidades y famosos". ■

COMUNICACIONES

El ordenador y la línea telefónica, juntos, han comenzado un noviazgo de conveniencia cuyos frutos y consecuencias se están empezando a vislumbrar hoy. Ambos nos introducen en un mundo realmente apasionante: el de las comunicaciones.

VIA MODEM

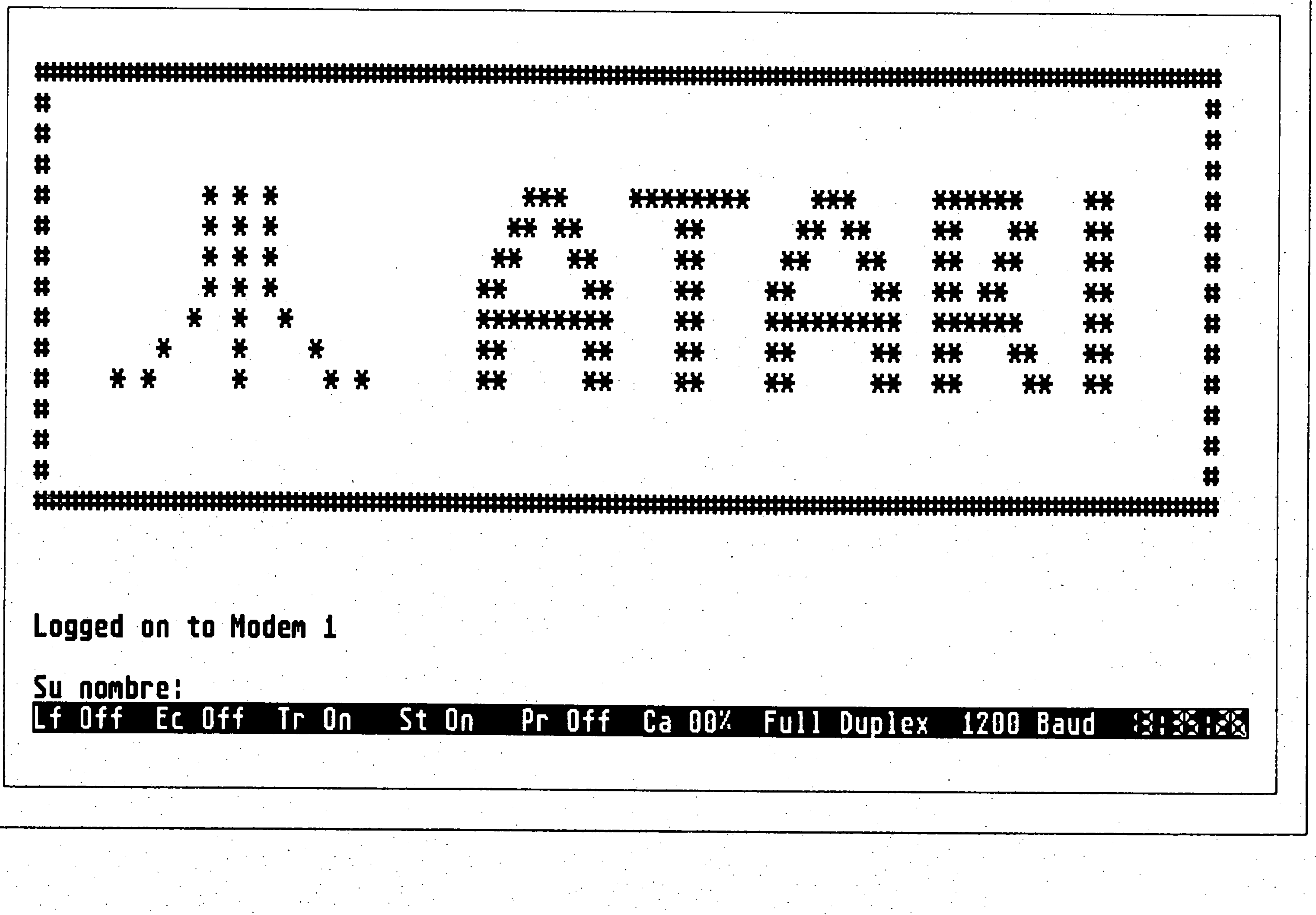
Por Angel García Zinsel

Como muchos de vosotros ya os habéis podido imaginar, ésta es una nueva sección sobre el maravilloso mundo de las comunicaciones con ATARI. Si, por fin estamos en el aire.

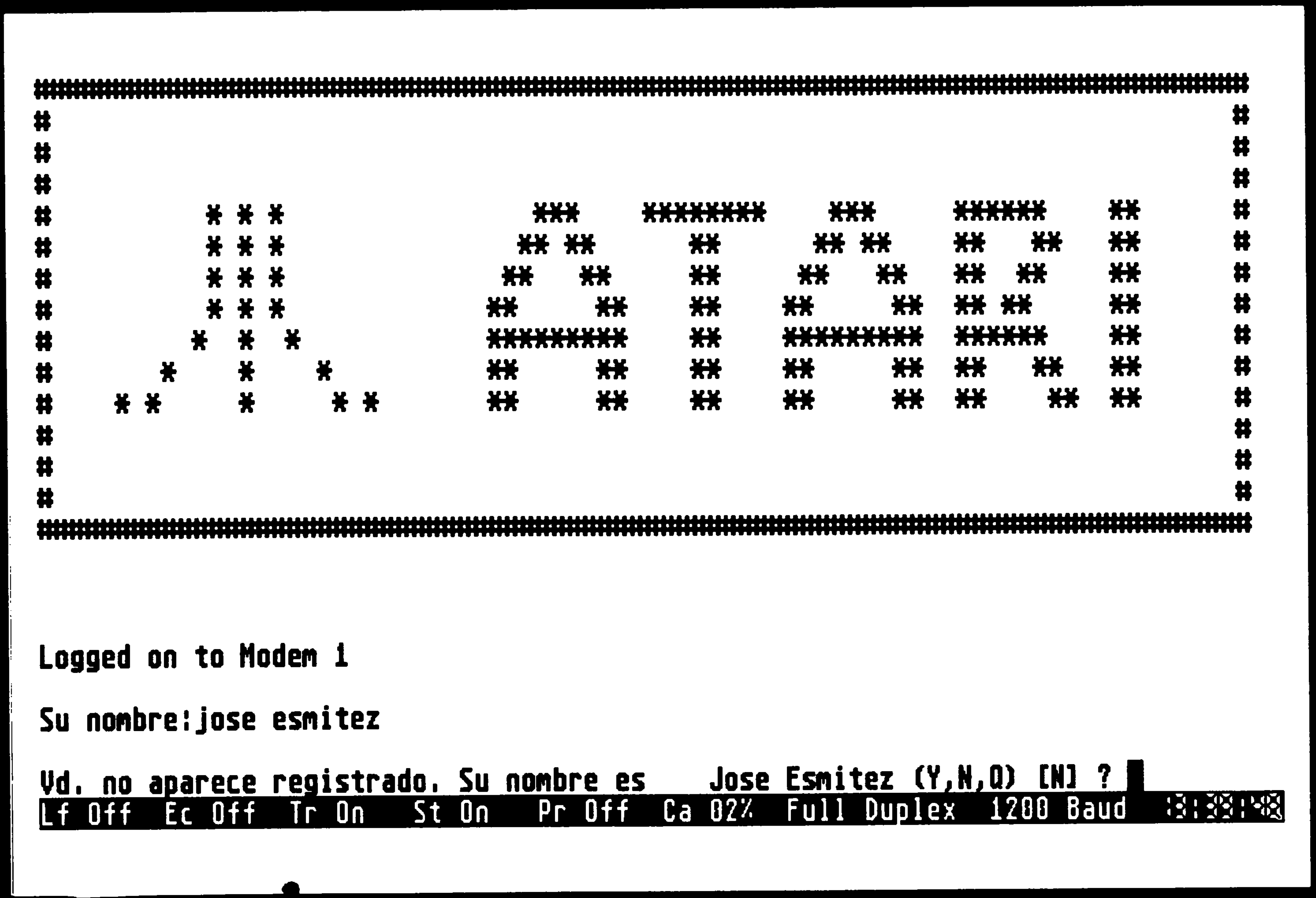
Desde aquí vamos a intentar manteneros informados de todas las novedades que vayan apareciendo, así como comentarios sobre programas de dominio público, análisis de programas de comunicaciones y, en general, todo tipo de utilidades y accesorios de interés en este campo de la informática.

No os desaniméis los principiantes. Desde estas líneas vamos a daros todo el apoyo necesario para que en poco tiempo dejéis de serlo. ¡Animo! Levantad el velo del misterio y entrad en un nuevo mundo sin fronteras.

Al principio, todo ésto puede parecer un poco complejo. No es así, sólamente hay que saber por dónde empezar. **¿Qué equipo se necesita?** No os asustéis. Para poder comunicarse entre ordenadores, sólo es necesario, además del propio ordenador, una línea telefónica (vale la del propio teléfono), un modem y un programa de comunicaciones, que es el software que conseguirá enlazarlo todo



```
################################################################
#                                                              #
#                                                              #
#                                                              #
#        * * *        ***    ********    ***     ******   **   #
#        * * *       ** **      **      ** **    **   **  **   #
#        * * *      **   **     **     **   **   **  **   **   #
#        * * *     **     **    **    **     **  ** **    **   #
#       *  *  *    *********    **    *********  ******   **   #
#     *    *    *  **     **    **    **     **  **   **  **   #
#   * *    *    * *  **     **    **    **     **  **    ** **   #
#                                                              #
#                                                              #
#                                                              #
################################################################


Logged on to Modem 1

Su nombre:
Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 00%  Full Duplex  1200 Baud  8:35:26
```



```
###########################################################################
#                                                                         #
#                                                                         #
#                                                                         #
#        * * *          ***    ********    ***     ******    **           #
#        * * *         ** **      **      ** **    **   **   **           #
#        * * *        **   **     **     **   **   **  **    **           #
#        * * *       **     **    **    **     **  ** **     **           #
#       *  *  *      *********    **    *********  ******    **           #
#     *    *    *    **     **    **    **     **  **   **   **           #
#   * *    *    * *  **     **    **    **     **  **    **  **           #
#                                                                         #
#                                                                         #
#                                                                         #
###########################################################################


Logged on to Modem 1

Su nombre:jose esmitez

Vd. no aparece registrado. Su nombre es   Jose Esmitez (Y,N,Q) [N] ?
Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 02%  Full Duplex  1200 Baud  [illegible]
```

perfectamente.

Rápidamente surge la siguiente pregunta: **¿qué es un modem?** Un modem es un modulador - demodulador de señales, es decir, un aparato capaz de modificar la señal enviada por un ordenador para ser transmitida por la línea telefónica y luego una vez llegada la señal al otro punto volver a modificarla para ser inteligible por el ordenador destino.

Sencillo ¿verdad? y... **¿qué tipo de modems hay?** Bueno, os contaré que hay varios, pero hoy por hoy los más usados son los modems compatibles con **HAYES.**

Aunque se pueda establecer comunicación entre los modems de distinto tipo, es recomendable adquirirlo compatible **HAYES** por la sencilla razón de que el 95% del software de comunicaciones lo contempla.

Y como no... **¿a qué precio?** Bien, es cuestión de buscar los productos existentes actualmente en el mercado, comparar y decidir cual es el que mejor relación calidad/precio ofrece.

Ya sólo queda una pregunta por contestar: y todo este barullo **¿qué utilidad tiene?** Bien, fundamentalmente tiene dos usos principales: El primero, hoy en día muy en desuso pero aún válido, es el de la comunicación entre dos usuarios independientes, en el que uno emite a otro distintas informaciones como pueden ser códigos fuente, programas propios, pequeñas utilidades e infinidad de cosas más.

Este tipo de comunicaciones tiene algunos inconvenientes, como pueden ser la necesidad de coincidir los dos usuarios a la misma hora, cosa que requiere al menos una llamada previa; pero el gran problema es la limitación que se tiene a un sólo comunicador.

De estos problemas nace el segundo uso, el BBS.

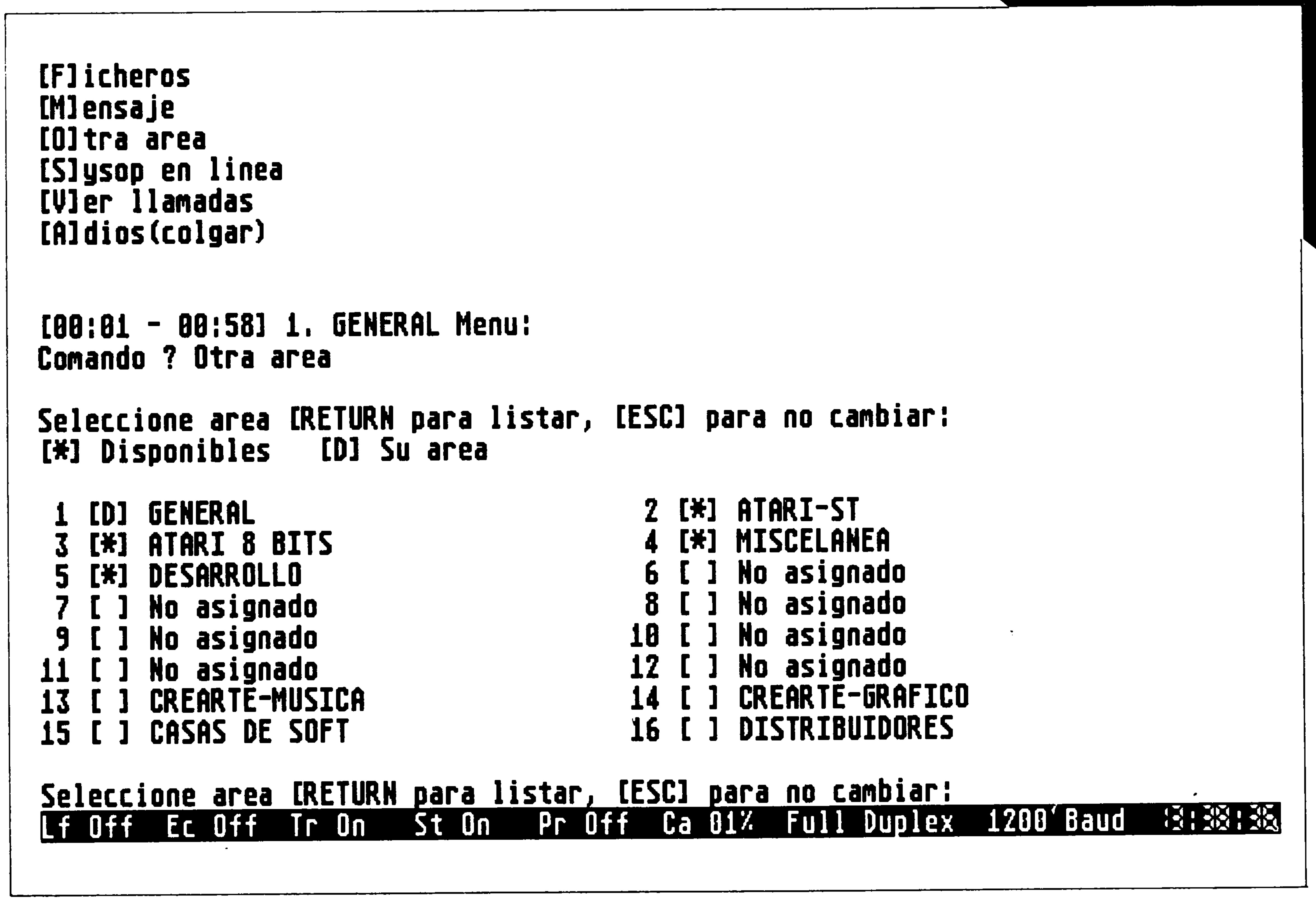
Estas tres siglas inglesas, una vez traducidas, significan Sistema de Boletín Electrónico.

¿Qué es eso?

Es fácil de entender; un BBS es un tipo de programa de comunicaciones que además de las propias funciones de comunicaciones tiene una serie de áreas dedicadas a distintas cosas, como puede ser información general, programación, juegos, utilidades, etc.; todo ello perfectamente definible por el operador.

Una vez puesto en marcha sobre un ordenador y un modem no es necesaria la presencia contínua del operador, pudiendo acceder desde cualquier punto a este BBS en todo momento con la única condición de aceptar las normas establecidas por el/los operador/res.

Un usuario, una vez conectado a un BBS, se encuentra desplazado a otro mundo donde todo está por descubrir, donde en cada rincón



```
[F]icheros
[M]ensaje
[O]tra area
[S]ysop en linea
[V]er llamadas
[A]dios(colgar)


[00:01 - 00:58] 1. GENERAL Menu:
Comando ? Otra area

Seleccione area [RETURN para listar, [ESC] para no cambiar:
[*] Disponibles   [D] Su area

 1 [D] GENERAL                        2 [*] ATARI-ST
 3 [*] ATARI 8 BITS                   4 [*] MISCELANEA
 5 [*] DESARROLLO                     6 [ ] No asignado
 7 [ ] No asignado                    8 [ ] No asignado
 9 [ ] No asignado                   10 [ ] No asignado
11 [ ] No asignado                   12 [ ] No asignado
13 [ ] CREARTE-MUSICA                14 [ ] CREARTE-GRAFICO
15 [ ] CASAS DE SOFT                 16 [ ] DISTRIBUIDORES

Seleccione area [RETURN para listar, [ESC] para no cambiar:
Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 01%  Full Duplex  1200 Baud  [illegible]
```

aparece una novedad, donde en cualquier momento puede expresar sus ideas, sus dudas, sabiendo que al día siguiente encontrará las respuestas; donde siempre podrá mostrar los programas de creación propia, recibiendo ideas y sugerencias al respecto... toda una experiencia, os lo aseguro.

Bueno, todo esto se podrá entender mejor con un caso práctico.

En ésta, nuestra primera aparición, queremos presentaros el BBS oficial de ATARI; ATARICOM.

Este BBS está montado sobre un ATARI 1040ST, con monitor monocromo SM124, disco duro MEGAFILE 20 y un modem ATARI 300/1200 compatible **HAYES**, todo esto gobernado por el programa Michtron BBS 2.0.

El protocolo de acceso es:

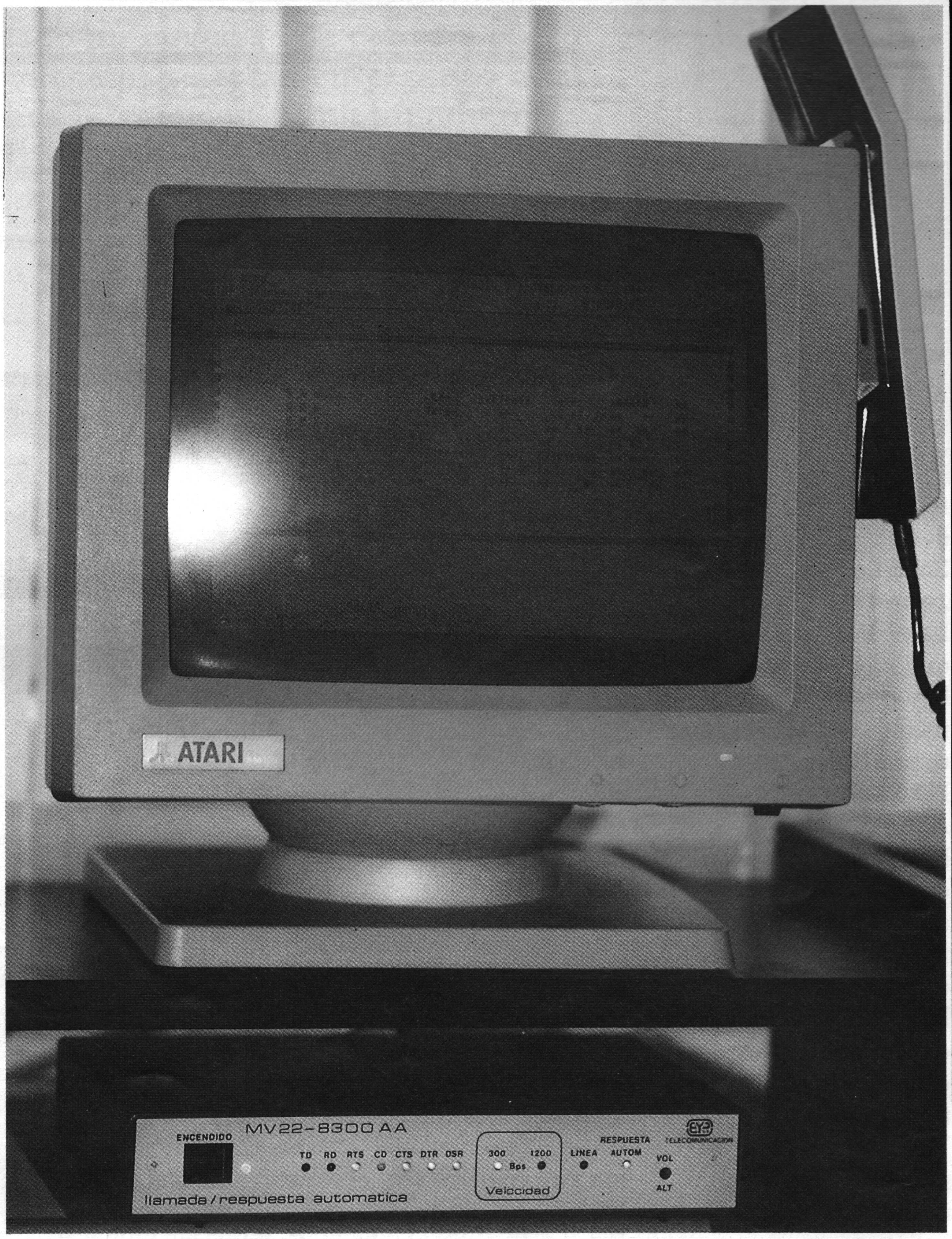
Paridad NONE

8 bits y

1bit de parada.

Según se accede a él, trás mostrarnos un mensaje de presentación, nos pide el nombre, a continuación, si no se es usuario registrado, pedirá toda una serie de datos personales, que os recomendamos introducir con cuidado al fín de no equivocarse.

Esta parte puede ser un poco pesada, pero no hay problema pues sólo se tiene que hacer en la primera conexión. Uno de los datos más importantes a suministrar es la palabra clave o password que se desea usar.



Detalle en pantalla del acceso a la base de datos de Atari. En la parte inferior se puede ver el modem.

Este password es necesario, entre otras razones, para que a la hora de tener mensajes privados, nadie pueda introducirse con nuestro nombre y leerlos impunemente.

Es importante apuntar en un papel el nombre y el password exactos que se han usado, pues en las siguientes conexiones, si no se introducen los mismos datos, nos tomará como otro usuario, y se tendrán que introducir de nuevo todos los datos personales.

Terminado este proceso, el sistema nos informa que en nuestra primera conexión podremos "pasearnos" por el sistema, pero no gozaremos de los atributos de USUARIO REGISTRADO(enviar/ recibir ficheros, etc) hasta que en un par de días, el SYSOP (Operador del Sistema) nos llame personalmente para comunicarnos nuestra alta. (De aquí la necesidad de introducir correctamente nuestro número de teléfono cuando nos lo solicite en nuestra primera conexión).

A partir de aquí, el BBS mostrará un mensaje dándonos una serie de instrucciones y esperará nuestras órdenes.

Este BBS es asistido, es decir, que en todo momento pulsando la tecla [Return], mostrará un menú de opciones además de indicarnos en que área nos encontramos.

En el menú principal,

que es el primero que aparece, se encuentran una serie de comandos a los que se tiene acceso pulsando la inicial de la opción deseada.

Por todo ésto, es interesante que en esta primera conexión investiguemos, probemos, trasteemos, etc, con el sistema. Sin miedo a estropear nada. Lo importante es coger soltura con los comandos hasta convertirnos en verdaderos USUARIOS EXPERTOS.

Probad a descubrir todas las áreas con sus correspondientes ficheros, y si os atascáis, intentad dejar un mensaje pidiendo ayuda a SYSOP o a cualquier usuario. Seguro que al día siguiente alguien os responde.

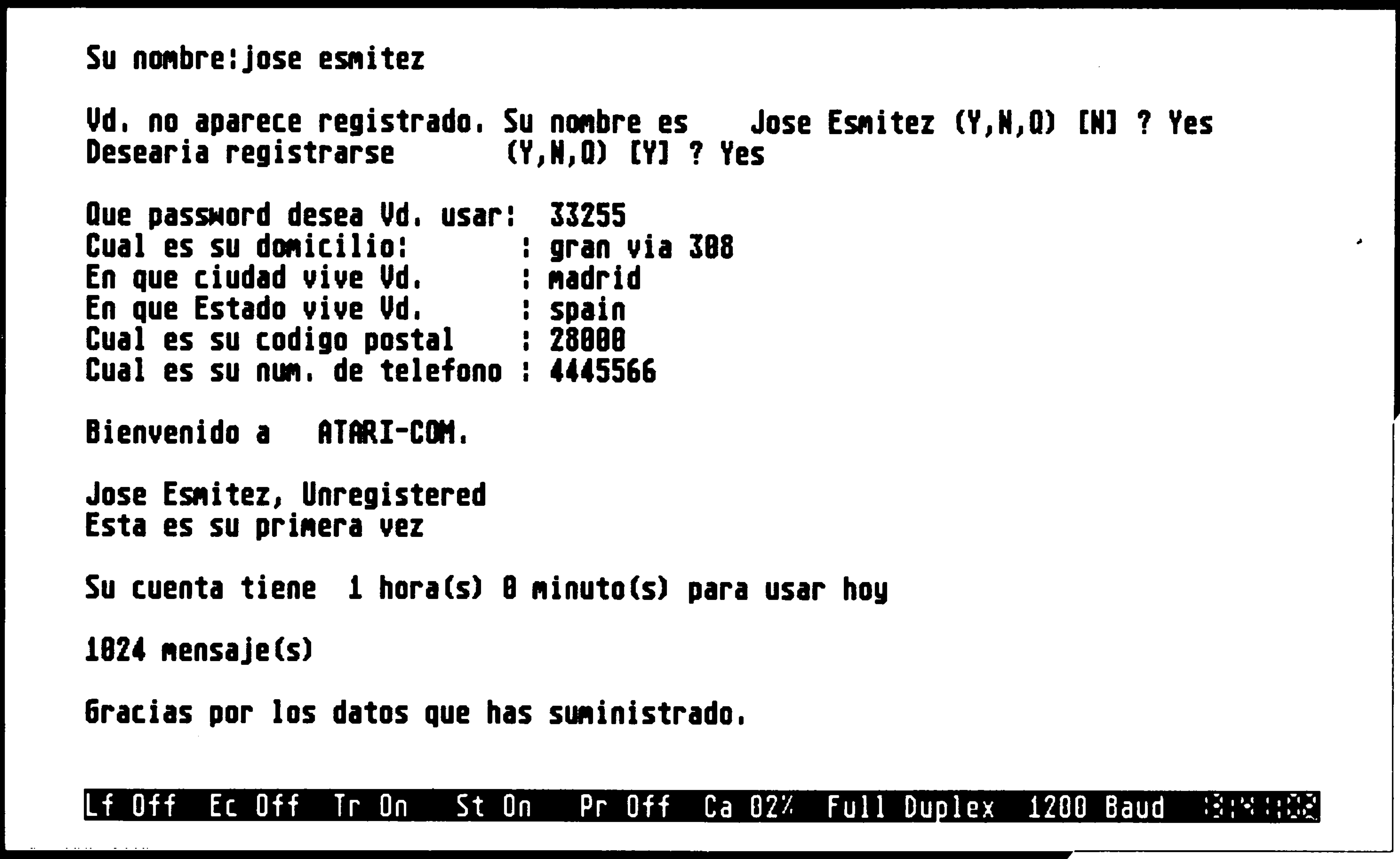
Por último, contaros que intentaremos estar con vosotros todos los meses constituyéndonos así como una sección fija, buscando ser útiles tanto a usuarios noveles como a usuarios experimentados.

El próximo mes analizaremos el programa de comunicaciones FLASH, un clásico dentro dé este campo. También comenzaremos una serie de capítulos con lcs que intentaremos familiarizaros con el protocolo HAYES, además de mostraros con todo detalle las diversas áreas y comandos de la BBS ATARICOM.

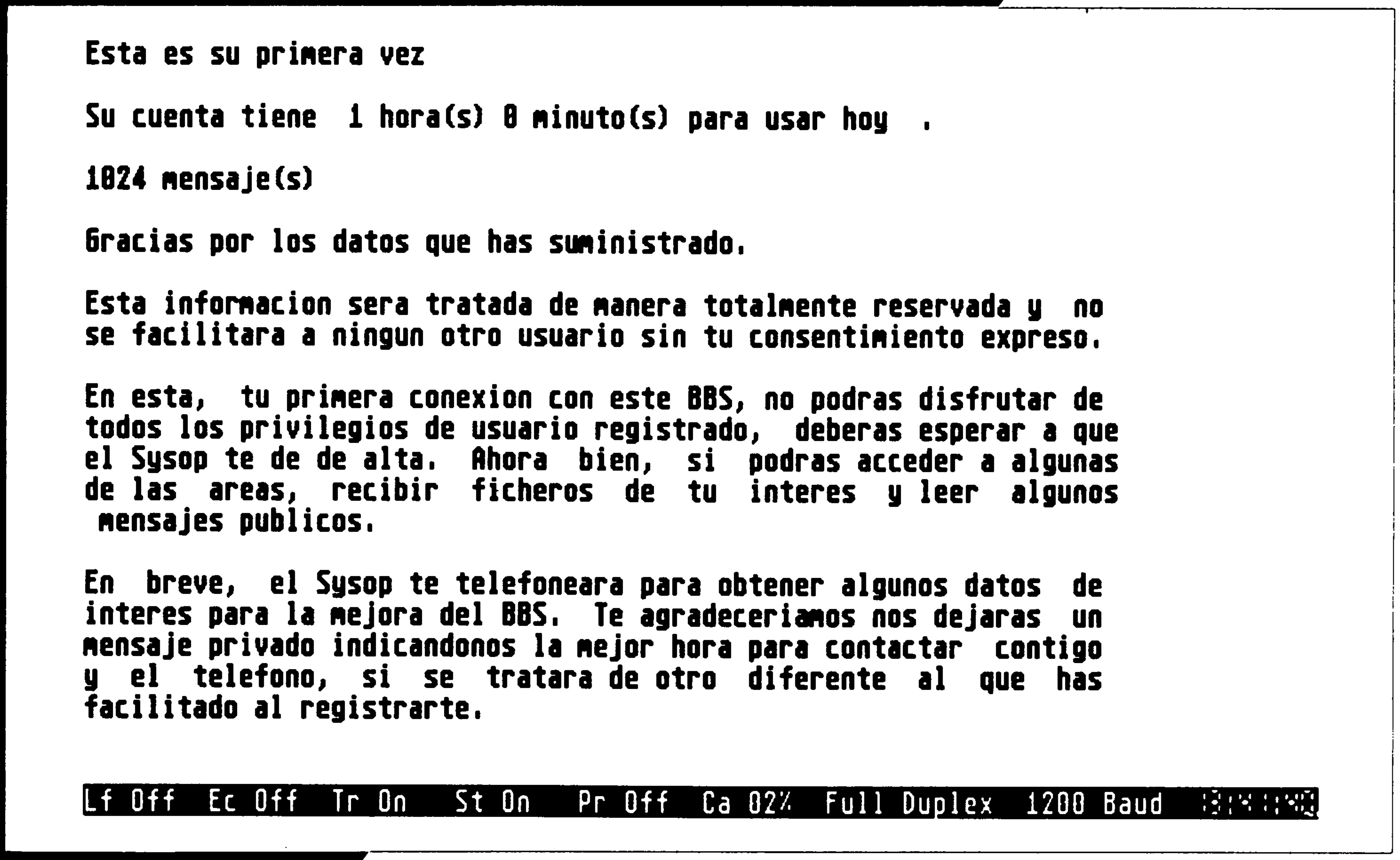
Así pues, ...PROSPERAS COMUNICACIONES.

Os esperamos VIA MODEM.

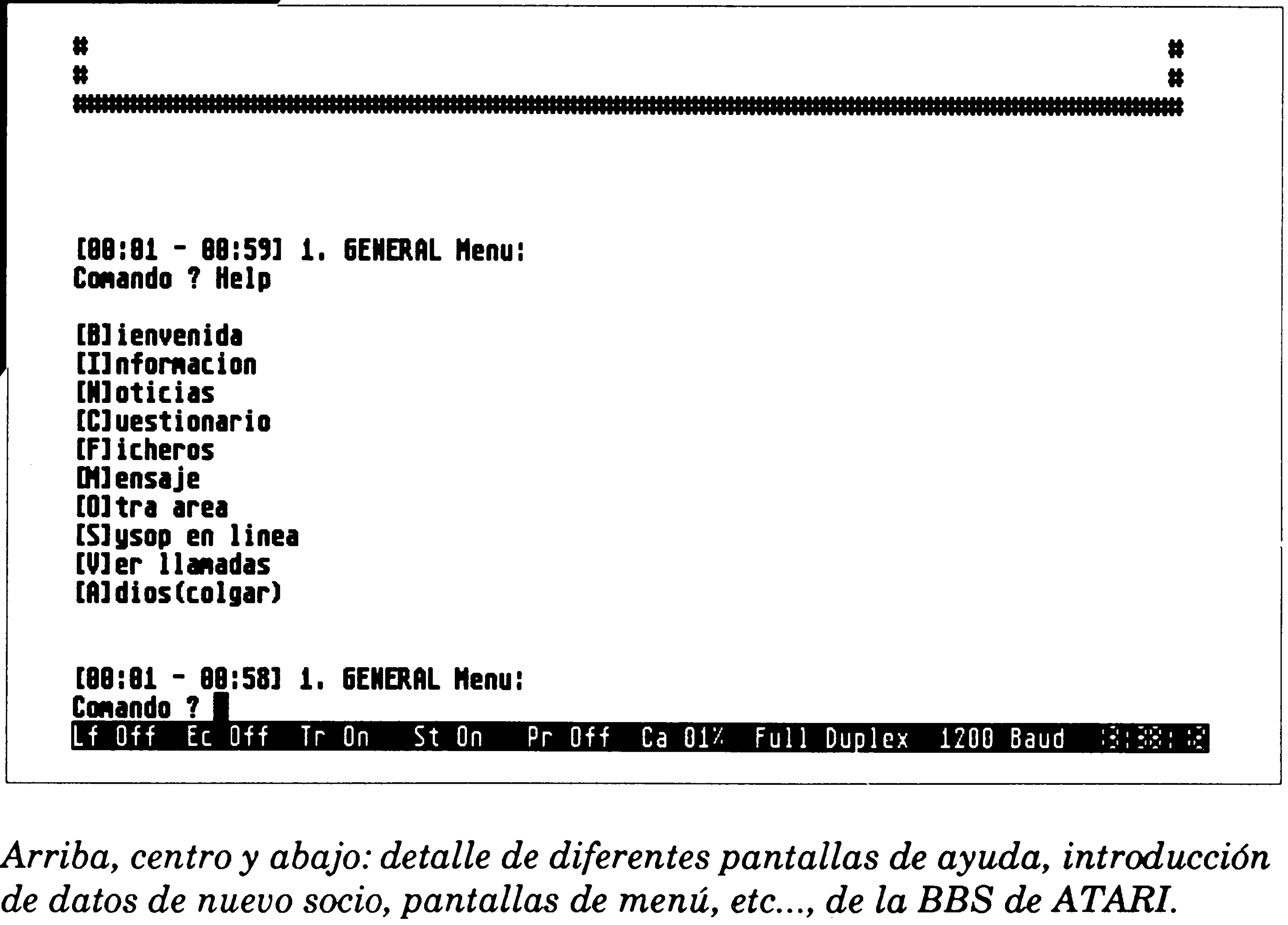
■



```
Su nombre:jose esmitez

Vd. no aparece registrado. Su nombre es    Jose Esmitez (Y,N,Q) [N] ? Yes
Desearia registrarse       (Y,N,Q) [Y] ? Yes

Que password desea Vd. usar:  33255
Cual es su domicilio:       : gran via 308
En que ciudad vive Vd.      : madrid
En que Estado vive Vd.      : spain
Cual es su codigo postal    : 28000
Cual es su num. de telefono : 4445566

Bienvenido a   ATARI-COM.

Jose Esmitez, Unregistered
Esta es su primera vez

Su cuenta tiene  1 hora(s) 0 minuto(s) para usar hoy

1024 mensaje(s)

Gracias por los datos que has suministrado.


Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 02%  Full Duplex  1200 Baud
```



```
Esta es su primera vez

Su cuenta tiene  1 hora(s) 0 minuto(s) para usar hoy  .

1024 mensaje(s)

Gracias por los datos que has suministrado.

Esta informacion sera tratada de manera totalmente reservada y  no
se facilitara a ningun otro usuario sin tu consentimiento expreso.

En esta,  tu primera conexion con este BBS, no podras disfrutar de
todos los privilegios de usuario registrado,  deberas esperar a que
el Sysop te de de alta.  Ahora  bien,  si  podras acceder a algunas
de las  areas,  recibir  ficheros  de  tu  interes  y leer  algunos
 mensajes publicos.

En  breve,  el Sysop te telefoneara para obtener algunos datos  de
interes para la mejora del BBS.  Te agradeceriamos nos dejaras  un
mensaje privado indicandonos la mejor hora para contactar  contigo
y  el  telefono,  si  se  tratara de otro  diferente  al  que  has
facilitado al registrarte.


Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 02%  Full Duplex  1200 Baud
```



```
#                                                                             #
#                                                                             #
###############################################################################



[00:01 - 00:59] 1. GENERAL Menu:
Comando ? Help

[B]ienvenida
[I]nformacion
[N]oticias
[C]uestionario
[F]icheros
[M]ensaje
[O]tra area
[S]ysop en linea
[V]er llamadas
[A]dios(colgar)


[00:01 - 00:58] 1. GENERAL Menu:
Comando ? █
Lf Off  Ec Off  Tr On   St On   Pr Off  Ca 01%  Full Duplex  1200 Baud
```

Arriba, centro y abajo: detalle de diferentes pantallas de ayuda, introducción de datos de nuevo socio, pantallas de menú, etc..., de la BBS de ATARI.

Calamus

Desktop Publishing

Hoy por hoy la autoedición es un arma que pocos sistemas son capaces de explotar al máximo. Calamus, sin embargo, puede sacar chispas de un Atari.

Distribuidor: TOU, s.a.

Sin duda alguna, hay un campo en el que se está viviendo una gran expansión, la Autoedición. Las razones son varias pero consideramos principalmente 2 de ellas, el bajo costo y la rápidez, muy poderosas y convincentes sin duda alguna.

Calamus es un programa potente, rápido, versátil, pero no nos llevemos a engaños, un soft tan "exclusivo" no es fácil de manejar, exige del usuario atención, trabajo y tiempo. No es un programa que se maneje en una hora, pero si satisfacerá todas nuestras necesidades.

Para empezar, Calamus incorpora un nuevo procedimiento por el cual los mismos fonts vectoriales sirven tanto para la impresora como para la impresión en pantalla. Con ello queremos venir a decir que la presentación en pantalla se puede ampliar hasta la resolución real de la impresora láser. Además, se guardan perfectamente las escalas entre la pantalla y la impresora, también facilita la creación de un gran número de fonts de cualquier tamaño, ocupando un mínimo espacio de memoria.

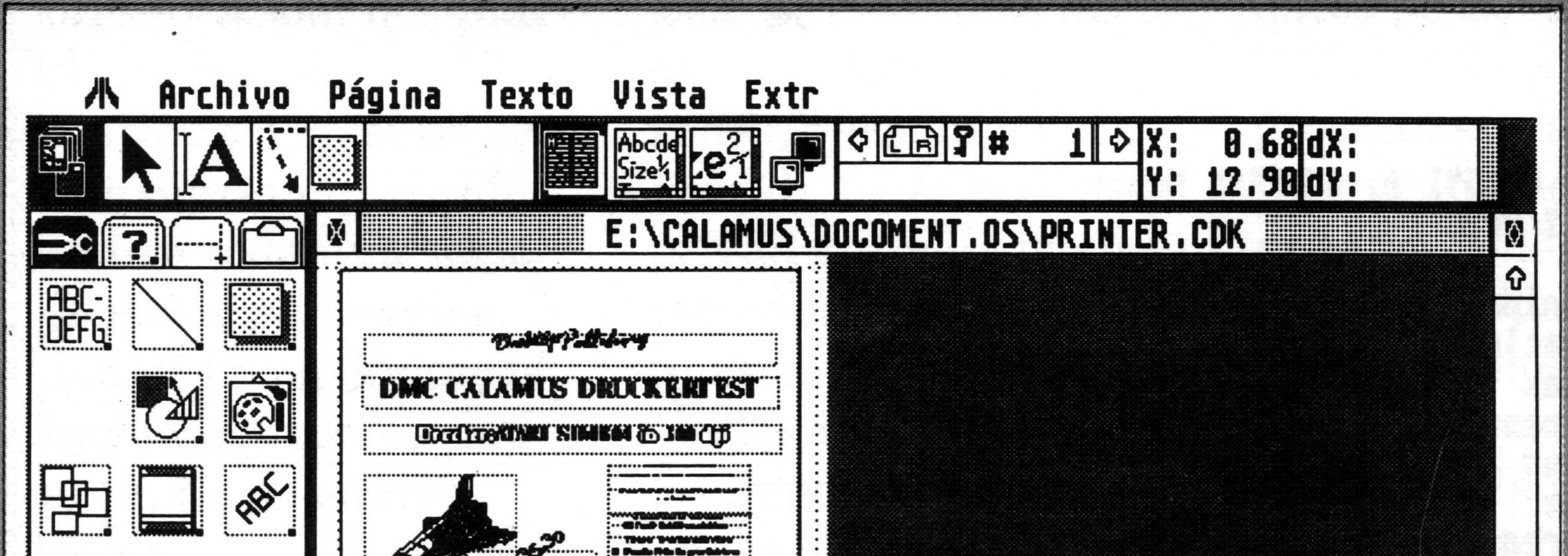
Calamus es un programa que economiza, me refiero al hecho de que se podrá prescindir de impresoras láser de alto coste con postcript sin mermar la calidad.

Para que el usuario se haga una idea rápida y sin más preámbulos de lo que dispone Calamus, es mejor que realice un breve inventario de las funciones integradas.

En primer lugar, incorpora todas las posibilidades de un programa normal de autoedición (textos y gráficos). Seguidamente, contiene un diccionario de corrección ortográfica y de separación de sílabas con 70.000 palabras. Por si fuera poco, también disponemos de un programa de dibujo (pixels, curvas de contornos), gráficos de tablas con valores numéricos y diagramas. Además, un editor propio de fonts (nuevos tipos de letras...) y una gran cantidad de tipos disponibles diseñados por profesionales.

La idea general es la siguiente, proporcionar una versatilidad y potencia al usuario tratando a la vez que el manejo sea lo más fácil posible. Para lograrlo, ¡como no!, se ha recurrido al sistema de iconos y ratón. Con ellos y una breve pulsación se accede a múltiples opciones. Cada función queda explicada por un texto auxiliar. Y otro dato a tener en cuenta y que todos agradecemos, es que aunque sea un producto alemán, todo, absolutamente todo (incluido manual), está en castellano.

Destinado al usuario más detallista, adjuntamos una lista un poco más extensa de las funciones del Calamus, esperamos que os sirva, por lo menos, como orientación.



Dieser Text ist mit einer 36-Punkt Schrift geschrieben.

Aspecto externo del programa

- -Barra de menús
- -Menús con símbolos gráficos
- -Mando por ratón
- -Abreviaturas de teclado libremente elegibles
- -Mandos a macro

Fotografía escaneada e impresa por medio de una láser SLM 804 con el programa Calamus.

-Textos auxiliares sobre funciones.

-Tipo de presentación: doble página, cuadro sinóptico de páginas, pantalla completa.

-Tamaños de presentación: toda la página, normal, libre (de 0 a 999%).

-Se puede utilizar "tabletas gráficas".

Formato de página

-Medidas en pulgadas, mm. y cíceros.

-Cualquier formato de página (ya definidos o libremente ajustables)

-Ajuste de márgenes y columnas

-Formato horizontal y vertical/ transversal.

-Tamaño máx. de página: 500 x 700 mm.

-Número máx. de páginas: 9.999

-Número de columnas ilimitado.

-Funciones auxiliares como reglas, líneas auxiliares (vertical/ horizontal), rejillas (simétricas/ asimétricas).

-Formateado independiente de páginas izquierdas y derechas.

-Tantas páginas maestras como quiera.

-Encabezamiento y pie de páginas automáticos (también con elementos gráficos).

-Númeración automática de las páginas.

-Numeración automática de los capítulos.

-Unidad mínima de colocación 1/10 puntos.

-Indicación de coordenadas e introducción para tamaño y colocación de marcos.

Diseño del formato de página

-Diseño orientado en ventanas para textos y gráficos.

-Tipos de ventanas: texto, texto girado, gráfico entramado, líneas, superficies entramadas, gráficos vectoriales, diagramas, encabezamientos / pies de página, tabla de contenido, registro (3 tipos distintos).

-Todas las posiciones de ventana son libres y totalmente adaptables.

-Extractos en color, 4 niveles de colores a 64 tonos medios (equivaldría a 64 elevado a 4 posibilidades de color).

-Colocación variable de textos (el texto se ajusta alrededor del gráfico).

-Por cada ventana y texto existen 5 memorias intermedias (blocks de notas).

-Conexión de comandos automática entre textos enmarcados ("piping").

-Buscar y sustituir atributos de texto y tamaños de letra.

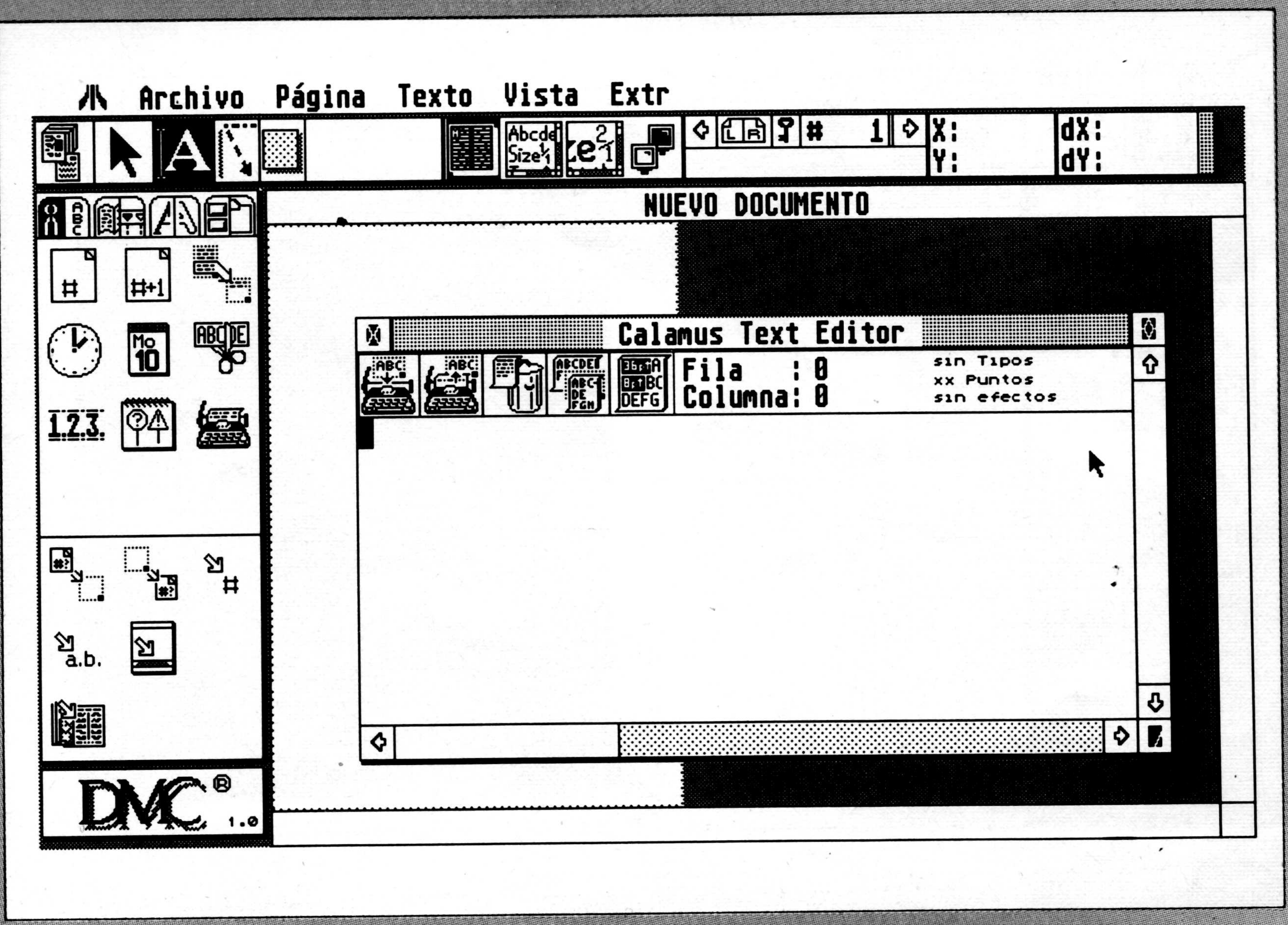
-Montaje de páginas cargando adicionalmente textos almacenados.

-Indicaciones para imprimir: impresión parcial, en negativo, en efecto espejo, parcialmente en color...

Tratamiento de textos

-Introducción directa de textos en el layout.

-Editor de textos adiccional rápido en ventana especial.



Fila : 0
Columna: 0

sin Tipos
xx Puntos
sin efectos

-Tratamiento de bloques.

-Reglas de líneas.

-Tabulación de márgenes, texto y decimal.

-Buscar y sustituir textos.

-Edición de registros y tablas de contenido.

-Administración de notas al pie.

-Separación de sílabas algorítmica.

-Diccionarios para corrección de texto y separación especial.

-Administración de notas transversales.

Tipografía

-Fonts de vectores para pantalla e impresora.

-"Kerning" automático.

-Estirado manual (vertical y horizontal).

-Preparación de distintas letras a ser utilizadas al mismo tiempo, limitada sólo por el tamaño de la memoria de trabajo.

-Tamaño de letra: 4 a 999 puntos en pasos de 0,5 puntos (modo de texto) / tamaño variable (modo de gráficos).

-Letra, tamaño y estilo seleccionables letra por letra.

-La letra puede ser rellenada, entramada, girada, en efecto espejo, distorsionada (en modo de gráficos).

-Tipos de estilos: perfilado, subrayado, superíndice, subíndice, sombreada, negra y cursiva (letras propias).

Gráficos e Ilustraciones

-Programa integrado de dibujo.

-Efectos de: dibujo a mano alzada, pincel, spray, rellenar, manchar, aumentar, disminuir, girar, efecto espejo, doblar, desfigurar, poner títulos, cortar y pegar, encuadernar, entramado de líneas y superficies...

Programa Integrado de vectores

-Objetos gráficos estándar: líneas, rectángulos, círculos, segmentos circulares, elipses, polígonos, dibujo a mano alzada.

-Polígonos *Winding Number:* Generar superficies entramadas de cualquier forma con la ayuda de líneas, curvas decorativas y circulares.

-Texto gráfico vector: altura variable, entramado variable.

-Funciones:mover, disminuir, aumentar (en proporción y libremente), agrupar, disolver, efecto espejo, rotar, redondear...

Editor Integrado de Fonts

Para generar letras propias y símbolos especiales.

Utiles Gráficos: líneas, tramas

Diseños de relleno (en cualquier tamaño)...

Interfaces

-Importar/Exportar: textos, gráficos de entramado, gráficos vector, generados en programas standard.

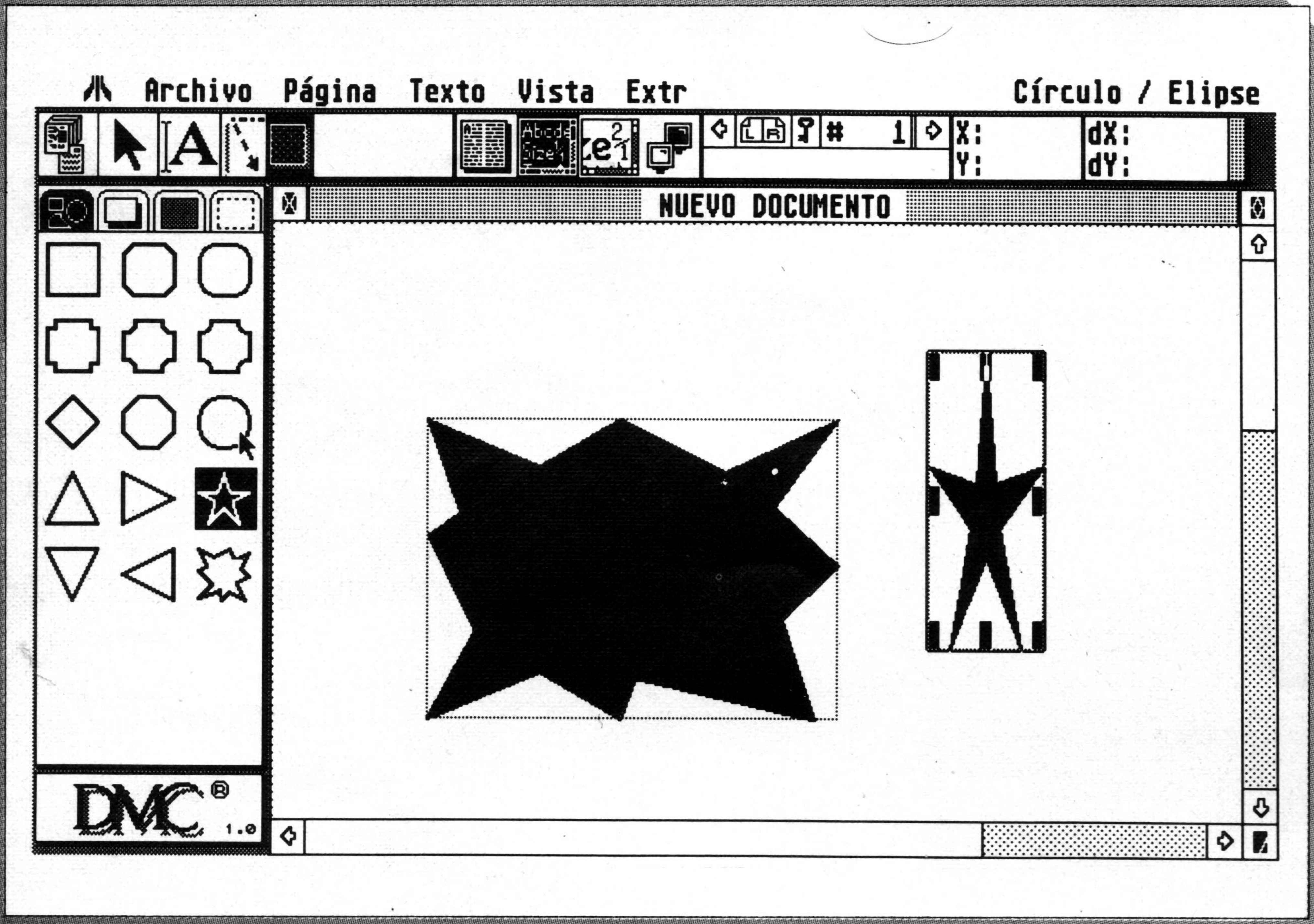
-Introducir directamente por scanner/digitalizador.

-Conexión para tabletas gráficas.

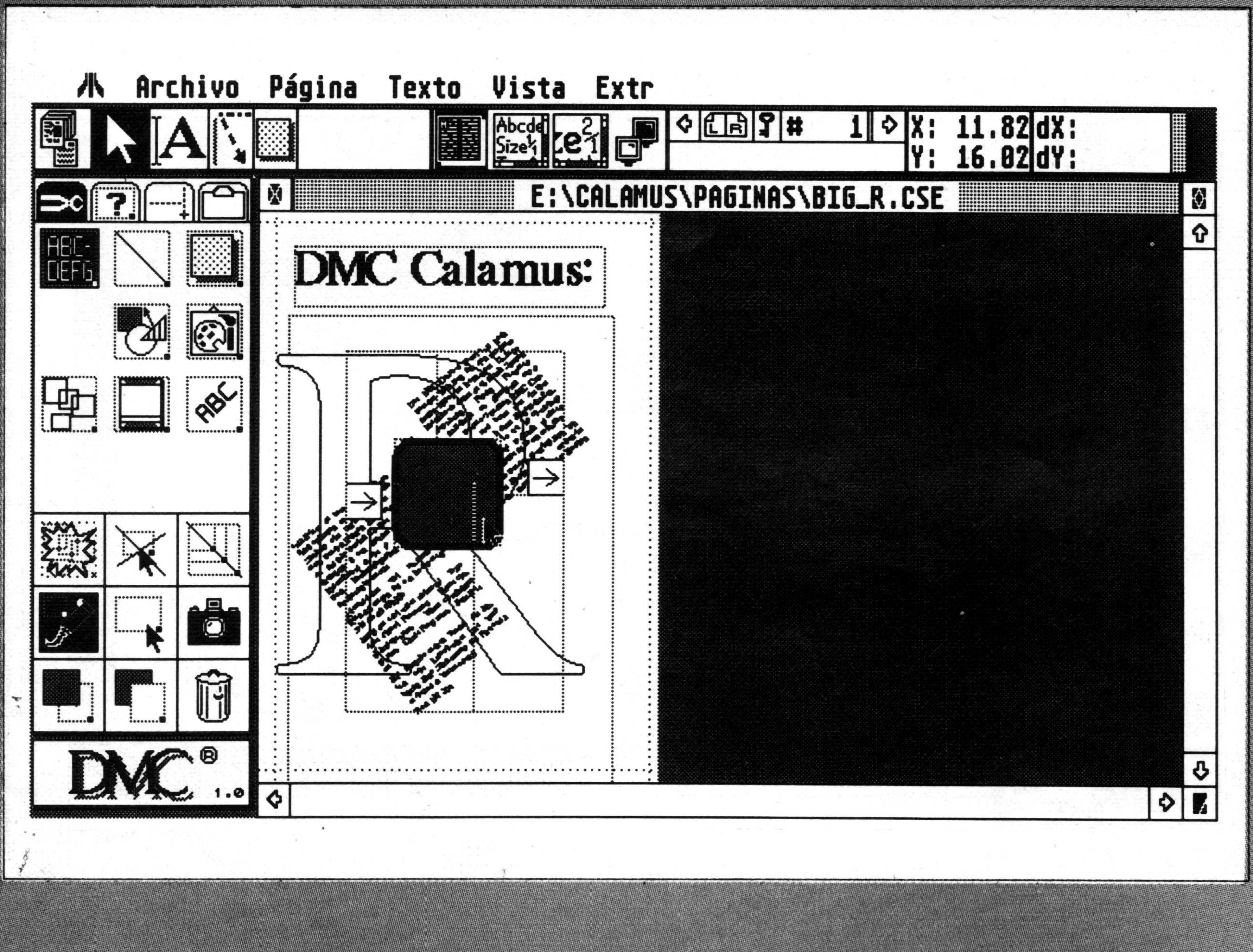
-Preparado para emitir a aparatos con lenguajes propios de descripción de páginas (por ejemplo Postscript).

-Imprimir mediante impresoras como: impresora compatible matricial Epson, impresora de 24 agujas (por ejemplo NEC), impresoras rápidas, térmicas, impresoras láser ATARI, HP LaserJet + impresoras lasers compatibles (a partir de una RAM de 1 MByte).

Estan en preparación las versiones para el PC y el AMIGA, cosa que es de agradecer, sobre todo por parte de sus usuarios. Sin duda el mejor de los programas de autoedición disponibles para ATARI ST. ■



Arriba y Abajo: pantallas del programa de autoedición Calamus.



SOFTWARE

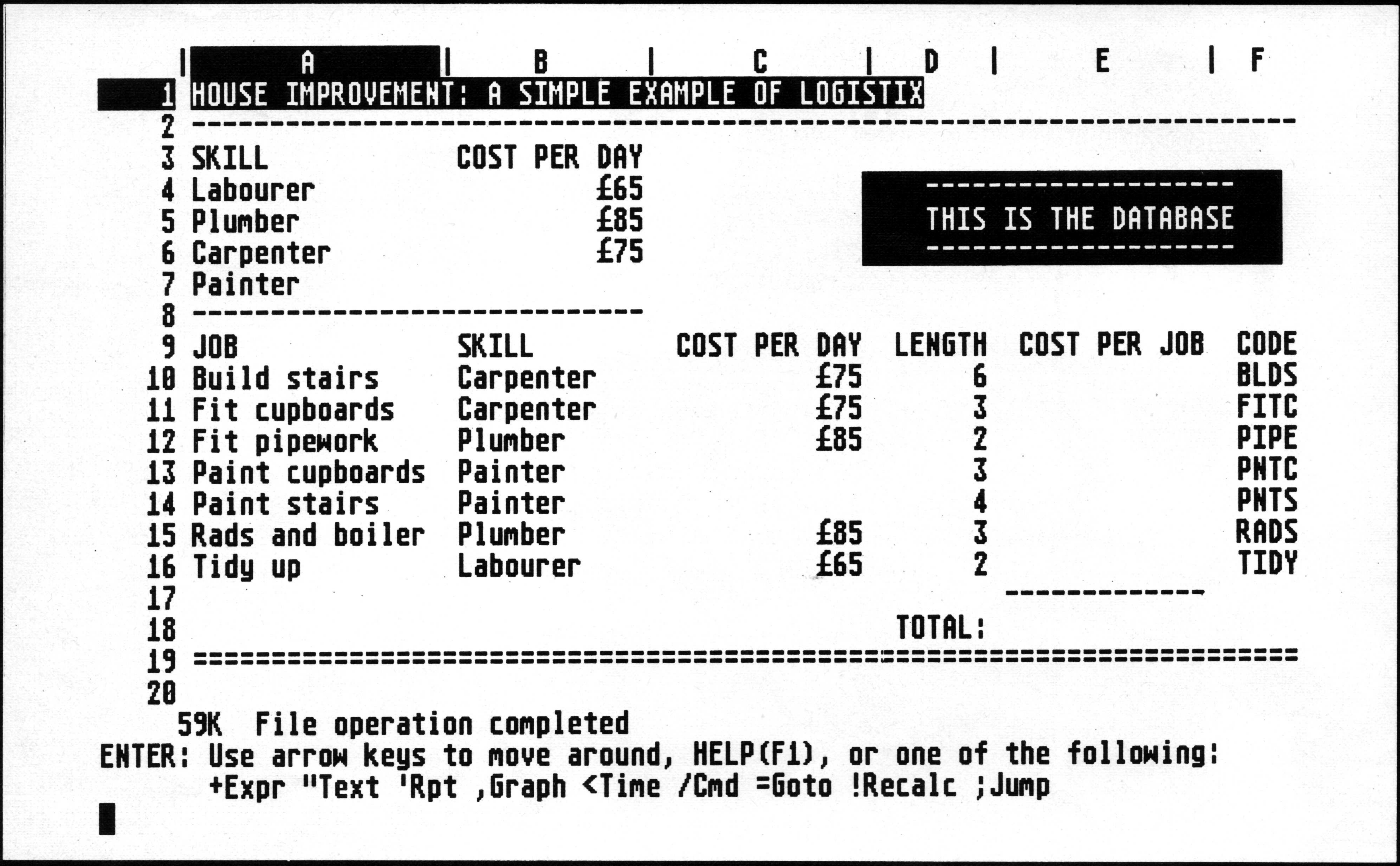
Logistix se encuentra catalogado entre un tipo de programas muy especial: el tipo de software que ofrece unas prestaciones modestas pero en la mayoría de los casos suficientes y que además cuenta con una sencillez de manejo destacable.

LOGISTIX

por PIPO

GRAFOX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
GRAFOX
LOGISTIX
GRAFOX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
LOGISTIX
GRAFOX

Para
Atari User
18-12-88



```
     |      A         |     B      |       C       | D |     E      | F
    1 HOUSE IMPROVEMENT: A SIMPLE EXAMPLE OF LOGISTIX
    2 ---------------------------------------------------------------------
    3 SKILL             COST PER DAY
    4 Labourer                   £65             --------------------
    5 Plumber                    £85             THIS IS THE DATABASE
    6 Carpenter                  £75             --------------------
    7 Painter
    8 ----------------------------
    9 JOB               SKILL         COST PER DAY  LENGTH  COST PER JOB  CODE
   10 Build stairs      Carpenter              £75       6                BLDS
   11 Fit cupboards     Carpenter              £75       3                FITC
   12 Fit pipework      Plumber                £85       2                PIPE
   13 Paint cupboards   Painter                          3                PNTC
   14 Paint stairs      Painter                          4                PNTS
   15 Rads and boiler   Plumber                £85       3                RADS
   16 Tidy up           Labourer               £65       2                TIDY
   17                                                      ------------
   18                                              TOTAL:
   19 =====================================================================
   20
     59K  File operation completed
ENTER: Use arrow keys to move around, HELP(F1), or one of the following:
       +Expr "Text 'Rpt ,Graph <Time /Cmd =Goto !Recalc ;Jump
█
```

Figura 1

LOGISTIX
¿QUE ES LOGISTIX?

Logistix dispone de 4 módulos:

-gestión de tiempos,

-hoja de cálculo,

-base de datos,

-generador de gráficos.

Con todo ello se convierte en una ayuda versátil, potente y de sencillo manejo a la hora de planificar y tomar decisiones.

Permite crear un "panel automatizado" para asignar recursos a las distintas tareas durante determinados periodos de tiempo. Todo ésto se realiza en una hoja de trabajo de 1024 columnas por 2048 líneas. En cada intersección de una línea con una columna se úbica una celda. En estas celdas es posible introducir información o comandos, o bien realizar cálculos.

En una parte de la hoja de trabajo se puede guardar la base de datos.(figura1) Esta última permite almacenar toda la información básica necesaria para gestionar una empresa.

En otra parte puede ubicarse la gestión de tiempos. El usuario puede utilizar la información guardada en la base de datos para asignar recursos a la realización de trabajos durante ciertos periodos de tiempo.

Logistix permite realizar, en otras zonas de la hoja de trabajo, complejos cálculos numéricos con los valores obtenidos de la base de datos y los generados por la gestión de tiempos, utilizando funciones matemáticas y lógicas.

Finalmente, se pueden añadir comandos de gráficos a la hoja de trabajo. Estos comandos permiten representar gráficamente cualquier gestión de tiempo y hoja de cálculo. (figura 2)

Una vez preparada la hoja de trabajo inicial, el usuario puede utilizar las relaciones entre los campos de

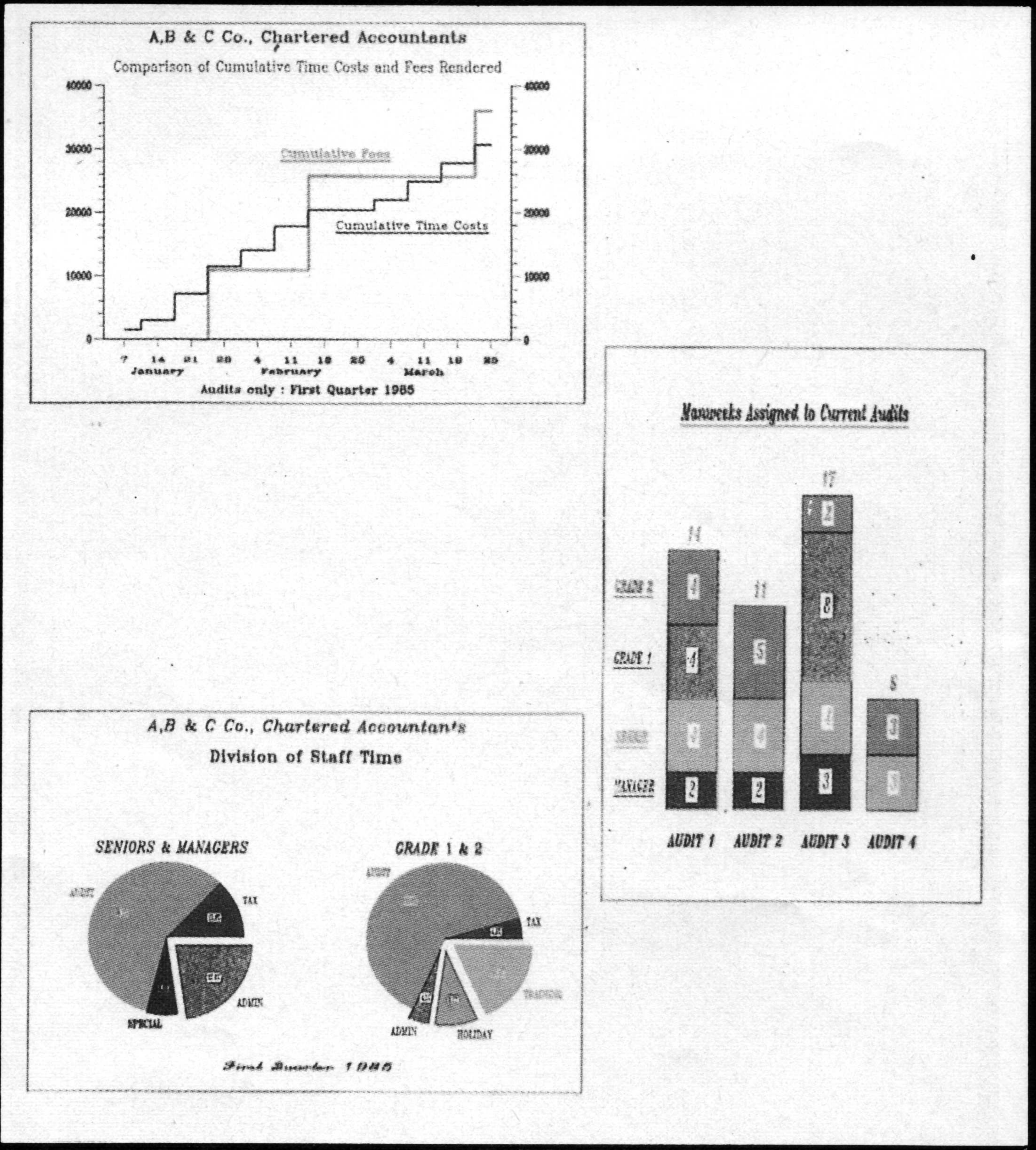


Figura 2

datos para ver el efecto que obtendría si hiciera algunos cambios en su negocio (cambiar el precio de venta, comprar o alquilar nuevas máquinas, ampliar o reducir la plantilla, etc...).

LOGISTIX COMO HERRAMIENTA DE GESTION

Entre las muchas aplicaciones de Logistix podemos citar:

-Planificación y costes de personal.

-Planificación y coste de la fase de lanzamiento de un producto.

-Calendario de producción de una fábrica.

-Asignación de trabajo para equipos de mantenimiento.

-Planificación de la distribución del espacio en un almacén.

-Realización de previsiones de flujo de caja.

-Previsión de ventas.

-Preparación de transferencias para presentaciones.

-Archivo, clasificación y procesamiento de datos.

LOGISTIX COMO AYUDA PARA LA TOMA DE DECISIONES

Este programa no es un sistema experto que le aconseja cuales son las mejores decisiones, sólo es un método rápido y fácil para mostrar los efectos que producirían ciertas decisiones de gestión.

Logistix es muy fácil de usar. No hay que ser un experto en ordenadores, ni tampoco es necesario memorizar instrucciones y comandos largos y complicados.

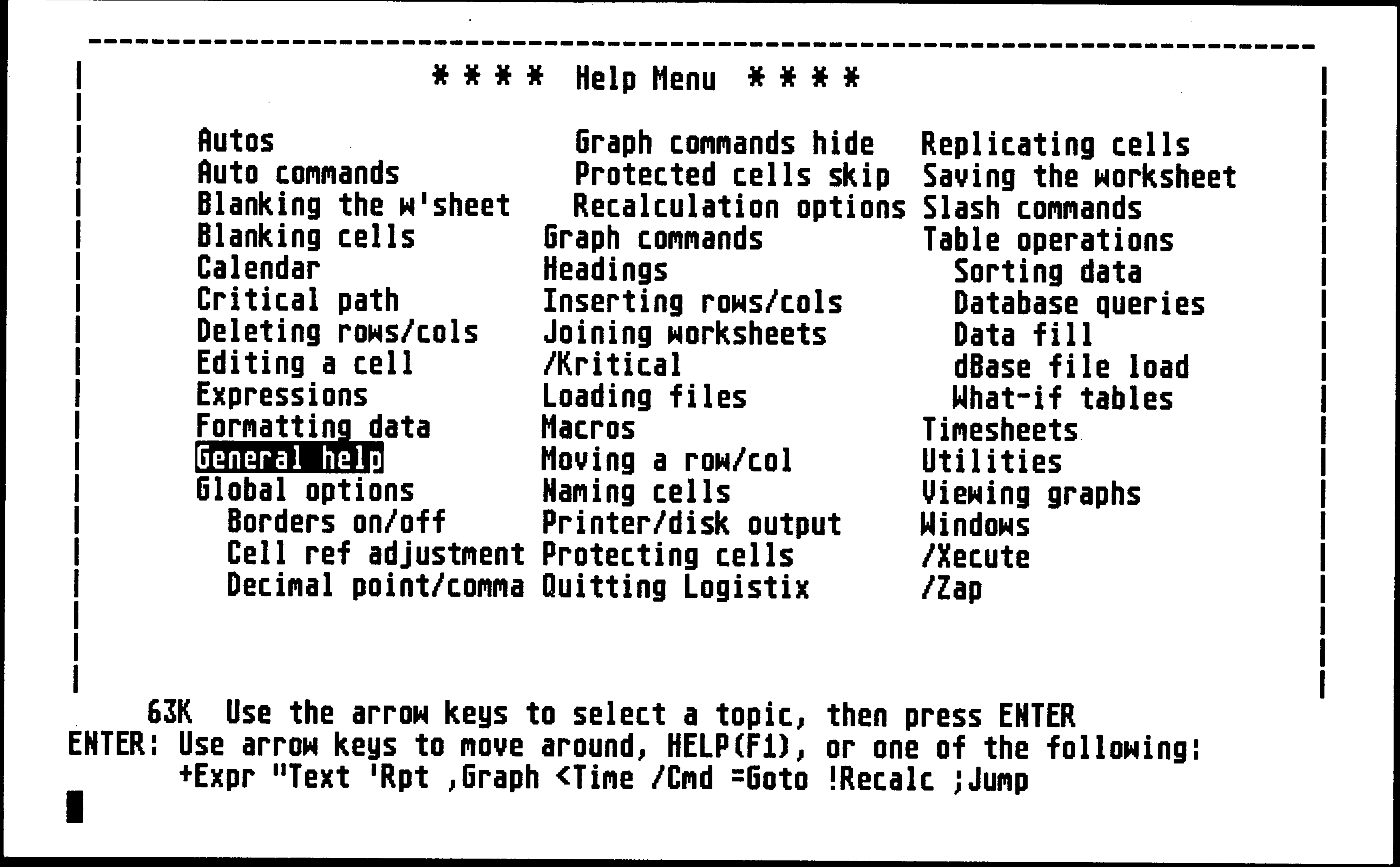
UTILIZACION DE LOGISTIX

Logistix es muy fácil de usar. No hay que ser un experto en ordenadores, ni tampoco es necesario memorizar instrucciones y comandos largos y complicados.

Las instrucciones de Logistix se suelen presentar en forma de una breve lista de comandos, de entre los cuales se puede seleccionar el que se necesite. El programa le ofrece además un resumén de la función de cada comando. Si el usuario desea más información, puede pulsar la tecla Fl. Entonces aparecerá sobre la hoja de trabajo una o más páginas de información relacionadas directamente con lo que se intenta hacer. (figura 3)

Como puede comprobar, Logistix es un programa para profesionales. Permite optimizar la gestión de un comercio o de una pequeña empresa. No funciona en los MEGA ST2 y MEGA ST4.

El precio de venta al público es de 22.400 pts (IVA incluído).



```
  ------------------------------------------------------------------------------
 |                     * * * *  Help Menu  * * * *                              |
 |                                                                              |
 |      Autos                   Graph commands hide   Replicating cells         |
 |      Auto commands           Protected cells skip  Saving the worksheet      |
 |      Blanking the w'sheet    Recalculation options Slash commands            |
 |      Blanking cells        Graph commands          Table operations          |
 |      Calendar              Headings                  Sorting data            |
 |      Critical path         Inserting rows/cols       Database queries        |
 |      Deleting rows/cols    Joining worksheets        Data fill               |
 |      Editing a cell        /Kritical                 dBase file load         |
 |      Expressions           Loading files             What-if tables          |
 |      Formatting data       Macros                  Timesheets                |
 |      General help          Moving a row/col        Utilities                 |
 |      Global options        Naming cells            Viewing graphs            |
 |        Borders on/off      Printer/disk output     Windows                   |
 |        Cell ref adjustment Protecting cells        /Xecute                   |
 |        Decimal point/comma Quitting Logistix       /Zap                      |
 |                                                                              |
 |                                                                              |
 |                                                                              |
     63K  Use the arrow keys to select a topic, then press ENTER
ENTER: Use arrow keys to move around, HELP(F1), or one of the following:
       +Expr "Text 'Rpt ,Graph <Time /Cmd =Goto !Recalc ;Jump
█
```

Figura 3

MOTOROLA 68000

En el interior de todos los Atari ST se encuentra un microprocesador de gran prestigio: el MC 68000. Este microprocesador fue presentado oficialmente por Motorola en 1979 y representó un salto de gran envergadura en cuanto a potencia y flexibilidad se refiere. Sin embargo, Motorola, tal como prometió, ha desarrollado una familia completa de microprocesadores y chips de soporte que van desde el MC68008, pasando por el 68000, el 68010 y el 68012; hasta el 68020 y el 68030, que son verdaderos microprocesadores de 32 bits.

El microprocesador MC68000 es un 16/32 bits, puesto que aunque su ALU y su bus de datos son de 16 bits, sus registros de datos y direcciones internos son de 32 bits.

El modelo que lleva incorporado el ST es de encapsulado rectangular con 64 terminales. Utiliza tecnología VLSI (Veri Large Scale Integratión, "integración de muy alta escala"). El hecho de estar implementado con tan elevado número de terminales se explicó en su día de la siguiente manera: La disposición estandar de 40 pines tenía la ventaja del bajo coste de fabricación y existían grandes cantidades de zócalos de 40 terminales dispuestos a encajar estos circuitos pero ello limitaba el número de líneas de los buses. A menudo se emplea multiplexación temporal para que una patilla tenga más de una función. Pero para conferir mayor velocidad al microprocesador, se decidió utilizar un encapsulado de 64 pines, evitando así retardos debidos a la multiplexación.

El MC68000 posee estructura de bus asíncrono (aunque también puede trabajar en modo síncrono). Esto implica que el intercambio de datos con los periféricos se realiza por medio de un protocolo establecido, sin necesidad de que se efectúe bajo la rígida temporización a la que obligan los microprocesadores de bus síncrono.

Examinemos la arquitectura interna asi como el "bus de datos " y el " bus de direcciones".

El "bus de direcciones" es un bus unidireccional de 23 bits (mnemónicos A1-A23), ya que la línea A0 es remplazado por las líneas UDS y LDS (Upper Data Strobe y Lower Data Strobe); por medio de estos dos terminales se selecciona la anchura de la transferencia. El MC 68000 puede direccionar hasta un total de 16 Megabytes.

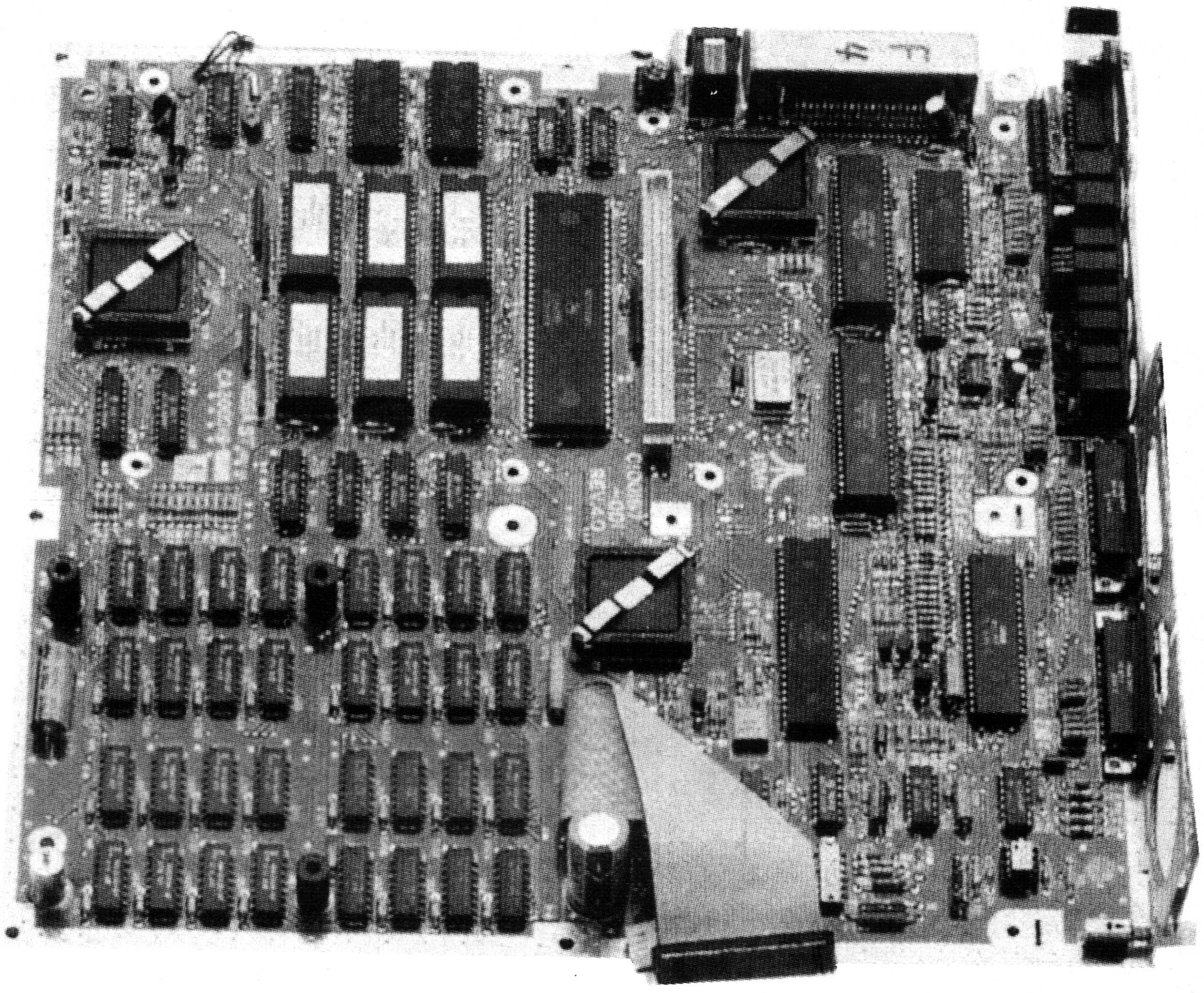
"Dentro de cada ST se encuentra uno de los microprocesadores más prestigiosos y apreciados de cuantos existen: el Motorola 68000. Esta potente máquina es capaz de direccionar hasta un total de 16 megabytes..."

Direccionamiento del Bus de direcciones

COOOOO-CFFFFF
reservada a Atari.

FFOOOO-FF7FFF
reservada al usuario.

FFFEOO-FFFFFD
reservada al usuario.



El bus de datos es un bus bidireccional de 16 bits (DO- D15). La anchura del bus de datos indica el tamaño máximo de cada transferencia. El MC 68000 puede manejar datos de diferente tamaño, aunque para leer un dato de 8 bits deberá emplear un ciclo de lectura, lo mismo que para leer uno de 16 bits. Para leer un dato de 32 bits deberá hacer dos lecturas de memoria.

El MC68000 posee 17 registros de 32 bits y un registro de 32 bits. Ocho de ellos son usados como registros de datos, para operaciones de byte (8 bits), palabra (16 bits) y doble palabra (32 bits). Otros siete registros junto con el puntero de la pila del sistema (A7) pueden ser usados como punteros de pila o como registros de direcciones; estos registros deben ser usados con datos de 16 (Direccionamiento corto) ó 32 bits (Direccionamiento largo). Los 17 pueden ser utilizados como registros índice. El registro de Status se denomina SR y es de 16 bits. El que queda es el contador de programa (PC) y es de 32 bits, de los cuales sólo se aprovechan 24.

Conviene resaltar que existen dos punteros de pila USP (puntero de pila de usuario) y SSP (puntero de pila de supervisor). Puesto que en cada momento sólo uno puede estar activo, a ambos se les denomina como A7; pero no debemos olvidar que son diferentes y mantienen dos pilas distintas llamadas pilas de usuarios y de supervisor y que ambas mantienen sus propios valores a pesar de compartir una misma denominación.

El MC68000 del Atari ST es de encapsulado rectangular con 64 terminales y utiliza tecnología VLSI "Integración de muy alta escala"

Otra de las características del 68000 es la variedad y la potencia de sus modos de direccionamiento. En total catorce, permiten acceder a un dato de la manera más cómoda para el programador. He aquí, los diferentes tipos de direccionamiento ordenados en cinco grandes categorías:

Direccionamiento absoluto

En el direccionamiento absoluto corto, la dirección viene dada en una palabra de 16 bits y permite acceder a un espacio total de la memoria de 64 kbytes.

En el direccionamiento absoluto largo, la dirección efectiva viene codificada como un dato de 32 bits, de los cuales sólo son útiles los 24 bits de menor peso.

Direccionamiento directo de registros

-Registro de datos: el operando está en el registro de datos especificado en la instrucción.

-Registro de direcciones: el operando está en el registro de direcciones especificado en la instrucción.

Direccionamiento inmediato

-Direccionamiento inmediato simple: el operando está situado detrás del codigo de operación.

-Direccionamiento inmediato rápido: el operando forma parte de la instrucción.

Direccionamiento indirecto por registros

-Direccionamiento indirecto simple: la dirección del operando está en el registro de direcciones especificado en el campo de registro de la instrucción. La referen-

Una de las características más sobresalientes del MC68000 es la variedad y la potencia de sus modos de direccionamiento. En total catorce, permiten acceder a cualquier dato de la manera más cómoda para el programador.

cia es clasificada como una referencia de dato con la excepción de las instrucciones de salto y salto a subrutina.

-Direccionamiento indirecto con post-incremento: es similar al modo anterior pero con la salvedad de que el registro de direcciones implicado es incrementado automaticamente por uno, dos o cuatro en función del tamaño del operando, después de que el operando direccionado es utilizado.

menor peso de la palabra de extensión y el contenido del registro índice.

Direccionamiento relativo por contador de programa

-Con desplazamiento: Requiere una palabra de extensión. La dirección del operando es la suma de la dirección en el contador de programa (PC) y del desplazamiento extendido en signo en los 16 bits de la palabra de extensión. El valor del contador de programa es la dirección de la palabra de extensión.

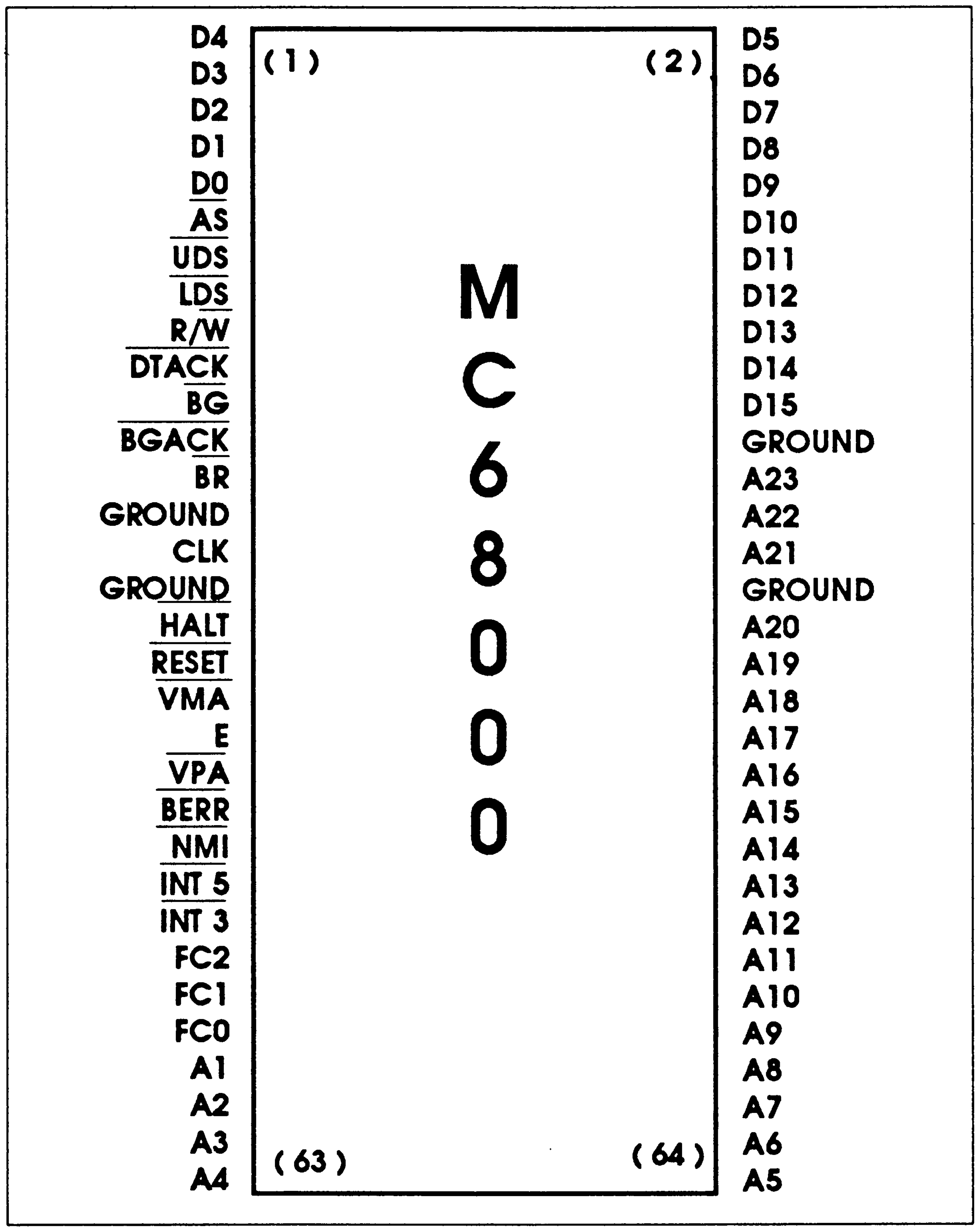
-Con índice: Requiere una palabra de extensión. La dirección es la suma de la dirección en el contador de programa, el desplazamiento extendido en signo de los 8 bits de orden inferior de la palabra de extensión y el contenido del registro índice. El valor del contador de programa es la dirección de la palabra de extensión.

MC68000

-Direccionamiento indirecto con pre-decremento: es idéntico al modo simple con la particularidad de que el registro de direcciones implicado es decrementado automaticamente por uno, dos o cuatro en función del tamaño del operando, antes de que el operando direccionado es utilizado.

-Direccionamiento indirecto con desplazamiento: Requiere una palabra de extensión. La dirección efectiva es la suma de la dirección en el registro de direcciones y un desplazamiento que viene dado por una palabra de 16 bits extendida en signo. A diferencia de los modos indirecto con post-incremento e Indirecto con pre-decremento el valor del registro de direcciones no cambia al emplear este modo de direccionamiento.

-Direccionamiento indirecto con desplazamiento e índice: requiere una palabra de extensión. La dirección del operando es la suma de la dirección en el registro de direcciones, el desplazamiento extendido en signo en los 8 bits de



ATARI User

La 1ª publicación para usuarios de ST

AÑO I
Nº 3
1.989

325 ptas. (Inc. IVA)

Entrevista

Garry Kimovich
KASPAROV
Campeón del Mundo
de Ajedrez

DEGAS ELITE
Arte pixel a pixel

CALAMUS
La autoedición y Atari

VIA MODEM
Entra en la BBS de ATARI

Precio de este número: 325 ptas.

¡SUSCRIBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 2.900 ptas.

Si quieres recibir en tu domicilio Atari User y ahorrar este mes más de 600 ptas. rellena el cupón adjunto y envianoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.

Suscripción a Atari User
Ediciones Informáticas del Norte. C/ Egaña, 17-5º, dpto. 8. 48010 Bilbao
Por favor, envienme 11 números de ATARI USER
al precio de 2.900 ptas.

Nombre:
Dirección: Población: Provincia:
C. P.
Teléfono: Modelo de ordenador:
Forma de pago: ☐Talón ☐Giro Postal ☐Contrareembolso (200 ptas. gastos) ☐Visa/Mastercard
Nº tarjeta: Fecha caducidad: Firma

Logistix: una hoja de cálculo sencilla •
forma de trabajo • Cartas y contactos,...

s.i.m.o.

SIMO en cifras

Una vez más el recinto ferial de IFEMA ha abierto sus puertas a todos los profesionales de la informática, telemática y medios afines. Como cada año, desde hace veintiocho, SIMO ha agrupado a las empresas más importantes y representativas del sector informático. En esta XXVIII edición de SIMO se han dado cita un total de 1.455 expositores, de los cuales 517 son españoles. Encontramos la máxima representatividad extranjera en E.E.U.U. con un total de 507 expositores. Inmediatamente después y en número muy inferior a los mencionados se encuentran Alemania con 161, Japón con 133, Inglaterra con 94, Francia con 77, Italia con 70 hasta llegar a un único representante de Polonia, México, Irlanda, Escocia, China y Bulgaria. En SIMO se han dado cita equipos procedentes de 30 países.

Respecto a las innovaciones que se han producido en esta edición encontramos como principales el añadido de un nuevo pabellón que se ha unido a los cinco existentes. Esto ha supuesto un incremento de 2.000 m.2, alcanzando de esta forma los 30.000 m.2 de superficie total. Otro de los detalles a destacar es el del horario, que se ha alterado con el fin de acercarse a las corrientes europeas, quedando establecido de 10h de la mañana a 7h 30' de la tarde, a excepción del domingo que quedaron cerradas las puertas a las tres de la tarde.

Si nos atenemos a las estadísticas proporcionadas por los organizadores, la presencia de los distintos sectores, en la fundación CITEMA, ha sido la reflejada en el cuadro 1.

La Informática en SIMO 88

Como puede apreciarse el sector de la informática es el que más representación ha alcanzado y seguramente también el que se encuentra más en alza, no es de extrañar entonces este 36,9%.

Entre las anotaciones, datos recogidos e información que se nos proporcionó como representantes de prensa, encontramos unos datos que nos parecen de sumo interés, para nosotros y por supuesto para vosotros, y en los cuales se hace un breve pero completo estudio económico sobre el sector informático en los años 1.986 y 1.987 y donde además se puede apreciar la relevancia que está adquiriendo, cada vez más, en el mundo actual. Pasamos a detallaros los gráficos sobre la facturación del sector informático español, del mercado del software, del hardware, del consumo de equipos informáticos, etc.

Atari en SIMO 88

Y como cada año, Atari no faltó a la cita SIMO 88.

Entre esos 1.544 expositores y con el slogan "ST, MUCHAS MAS POSIBILIDADES", se encontraba, en el pabellón 12, Ordenadores ATARI. En este stand se dieron cita los delegados de las distintas zonas del país, del norte, de Burgos, Valencia, Madrid, Cataluña, ... así como los principales distribuidores: TOU, Viptrade, Mega-Media, Hispanomicro, Odin,... que ofrecían, junto con el personal cualificado de Atari, los datos necesarios sobre los productos expuestos. Numerosas y atractivas demostraciones tanto de software como de hadware, que atraían continuamente al público, sirvieron de apoyo a esta información impartida.

•Informática, Ofimática, Telecomunicaciones y Lógical	36,9%
•Papelería y Oficina Técnica (Instr. de dibujo y reprod. de planos)	17,6%
•Máquinas de Oficina (Manipulado de papel, correspondencia y moneda, máquinas de escribir, calcular y fotocopiadoras)	21,3%
•Mobiliario para Oficina	20,3%
•Bibliografía y Documentación	3,8%

s.i.m.o.

— SECTOR INFORMATICO —

FACTURACION DEL SECTOR INFORMATICO ESPAÑOL POR SECTORES (en millones de pesetas)	1986	1987	1987/1986	DISTRIBUCION PORCENTUAL	
				1986	1987
Hardware (1)...............	**209.171**	**277.500**	**14,5%**	**59,9%**	**61,5%**
Serv. Mantenimiento (2).....	43.301	53.260	—	12,4%	11,9%
Formación (3).............	9.778	12.771	—	2,8%	2,8%
Serv. Ordenador (4).........	7.682	7.912	—	2,2%	1,8%
Suministros Varios (5).......	5.587	6.704	—	1,6%	1,5%
Consultoría (6).............	5.238	5.971	—	1,5%	1,3%
Otros (7)..................	7.333	8.800	—	2,1%	2,0%
Servicios (8) = (2)+(3)+(4) +(5)+(6)+(7)	**78.919**	**95.358**	**20,8%**	**22,6%**	**21,3%**
Soft y Sistemas a medida (9).	31.079	34.187	—	8,9%	7,6%
Soft Empaquetado (10)......	30.031	42.043	—	8,6%	9,4%
Software (11) = (9)+(10).....	**61.110**	**76.230**	**24,7%**	**17,5%**	**17,0%**
				100%	**100%**

FACTURACION GLOBAL DEL SECTOR INFORMATICO ESPAÑOL (en millones de pesetas)	1986	1987	1987/1986
Total (12) = (1)+(8)+(11)....	**349.200**	**449.088**	**17,4%**

ACTIVIDAD INTERNA (en millones de ptas.)	1986	1987
Total (13)..................	—	**33.600**

FACTURACION GLOBAL DEL SECTOR INFORMATICO ESPAÑOL INCLUIDO LA ACTIVIDAD INTERNA (en millones de pesetas)	1986	1987
Total (14) = (12)+(13).......	—	**482.688**

CONTRIBUCION DEL SECTOR INFORMATICO AL PIB TOTAL	1986	1987
España....................	—	1,358%
Europa....................	—	2,0%

FUENTE: SEDISI / DGEI

— MERCADO DEL SOFTWARE —

VOLUMEN DEL MERCADO DEL SOFTWARE (en millones de pesetas)	1986	CRECIMIENTO ANUAL
Mundial.....................	3.630.000 (30.000 mill. $)	20%
Europa......................	810.700 (6.700 mill. $)	30%
España......................	92.243	27%

FUENTE: EICE

PORCENTAJE DE LA PROCEDENCIA DE LOS SOFTWARES COMERCIALIZADOS EN ESPAÑA	DATOS ACTUALES
Nacional.........................	40%
Extranjera.......................	60%

FUENTE: A-SOFT

PROPORCION DE FACTURACION DE LAS EMPRESAS, DESTINADA A LA INVESTIGACION Y DESARROLLO	PORCENTAJE DE EMPRESAS
Más del 10%......................	61%
Entre el 5 y el 10%..............	25%
Menos del 5%.....................	14%

FUENTE: A-SOFT

VOLUMEN DEL CAPITAL SOCIAL DE LAS COMPAÑIAS DE SOFTWARE	PORCENTAJE DE COMPAÑIAS
Más de 10 millones de pesetas......	19,1%
Entre 5 y 10 millones de pesetas....	31,2%
Entre 1 y 5 millones de pesetas.....	45%
Menos de un millón de pesetas.....	4,6%

FUENTE: A-SOFT

— MERCADO DEL HARDWARE —

DISTRIBUCION POR REGIONES DEL MERCADO DEL MICROPROFESIONAL	1987
Madrid.............................	29,1%
Cataluña-Aragón.....................	28,1%
Norte..............................	13,1%
Sur................................	13,0%
Levante............................	10,4%
Centro.............................	6,3%

DISTRIBUCION POR SECTORES DEL MERCADO DEL MICROPROFESIONAL	1987
Comercial-Distribución................	35,3%
Administración Pública................	14,0%
Educación............................	12,7%
Fabricación..........................	9,1%
Finanzas.............................	8,0%
Servicios............................	7,6%
Transportes, Comunicaciones y Energía..	4,9%
Profesiones Liberales.................	3,5%
Otros................................	4,9%

FUENTE: A-SOFT

— COMERCIO CON LOS EQUIPOS DE INFORMATICA —

COBERTURA COMERCIAL	1987
Porcentaje del Comercio Español.....	70%
Porcentaje del Sector Informático.....	15%

s.i.m.o.

— CONSUMO DE EQUIPOS INFORMATICOS —

CONSUMO = PRODUCCION + IMPORTACION — EXPORTACION

CONSUMO APARENTE DE EQUIPOS DE INFORMATICA (en millones de pesetas)	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1987/86
Total......................	107.529	135.977	242.168	306.226	336.848	428.000	23%

FUENTE: ANIEL

PORCENTAJE DE LA PROCEDENCIA DE LOS EQUIPOS DE INFORMATICA CONSUMIDOS EN ESPAÑA	1987
Nacional..........................	20%
Extranjera........................	80%

FUENTE: SEDISI

MEDIA DE CONSUMO, POR CADA ESPAÑOL, DE BIENES Y SERVICIOS INFORMATICOS (en pesetas)	1987
Media.............................	12.476

FUENTE: SEDISI

GNOS
DYNADATA
DynaCentro
DynaCentro

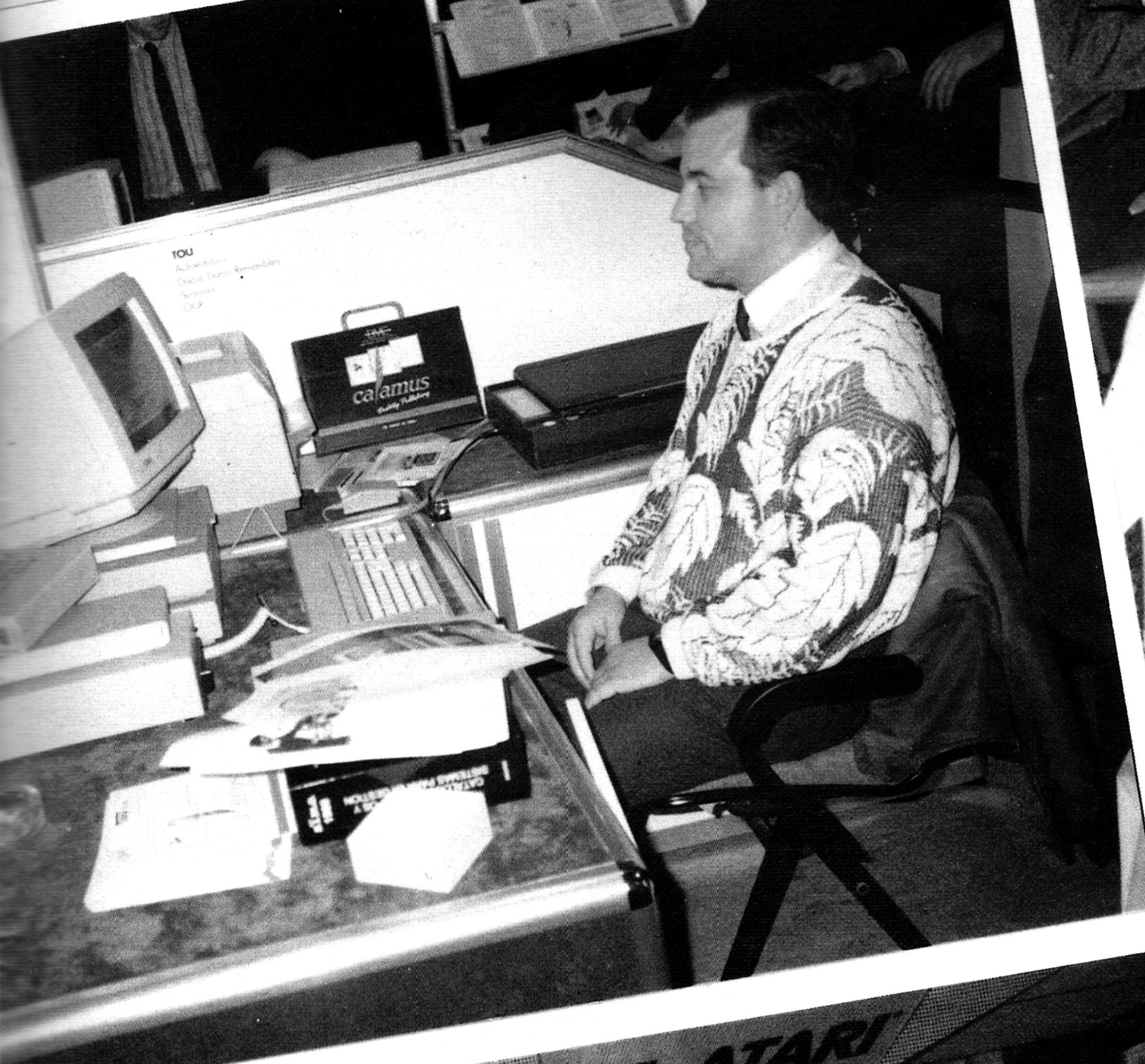
HAS MAS POSIBILIDADES
2A
2B
ATARI
MUCHAS MAS POSIBILIDADES
otras casas
ATARI
TRANSPUTER/CD ROM

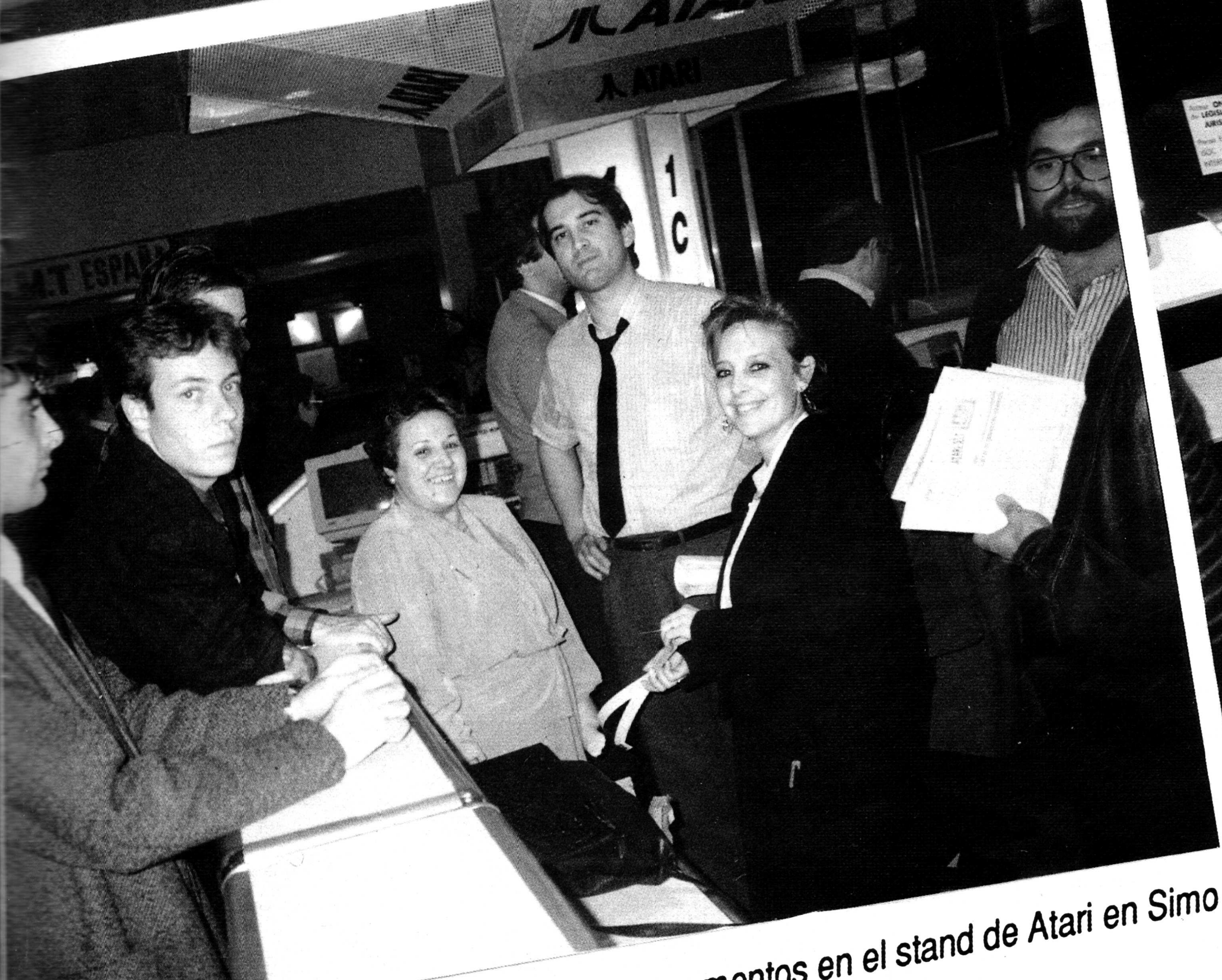
ATARI
ATARI
BASIC

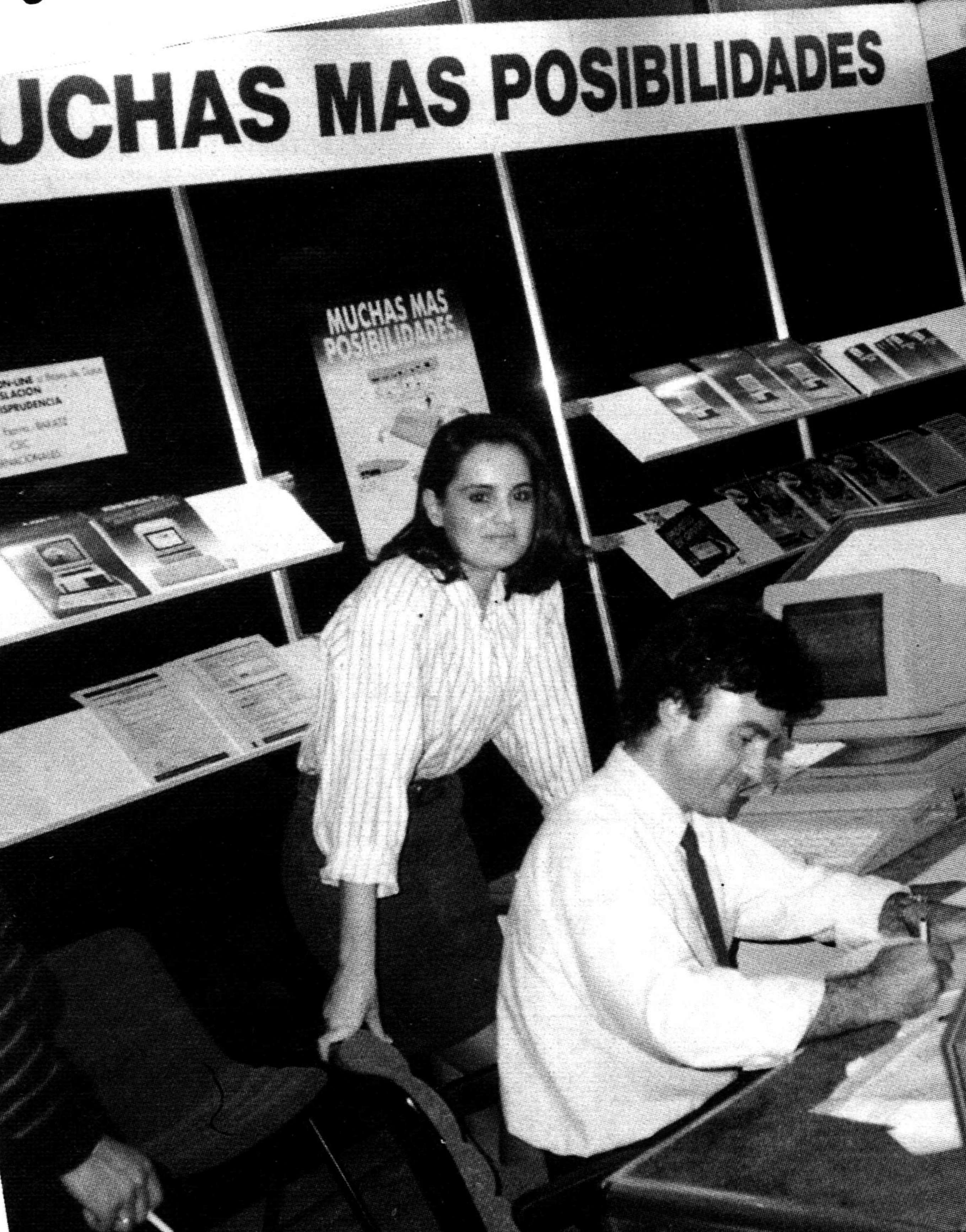
F
L
A
S
H
E
SIMO

ATARI
ATARI
MAS POSIBILIDADES
ATARI ST
2A
2B
ATARI
MUCHAS MAS POSIBILIDADES
ATARI

Simo concluyó con un final feliz para Atari.




ATARI
ATARI
1C
M.T ESPAÑ


MUCHAS MAS POSIBILIDADES
MUCHAS MAS POSIBILIDADES
ON-LINE
LEGISLACION
JURISPRUDENCIA

Diferentes momentos en el stand de Atari en Simo

s.i.m.o.

ATARI
ATARI
ST. MUCHAS M
1 A
2 A

— MANO DE OBRA EMPLEADA EN EL SECTOR INFORMATICO —

FACTURACION POR EMPLEADO (en millones de pesetas)	1987
Total	16,62

FUENTE: SEDISI

PERSONAL EMPLEADO	1987	1987/86
Total	29.000	11,5%

FUENTE: SEDISI

INCREMENTO PORCENTUAL DE OFERTAS DE TRABAJO	1987/86
Crecimiento porcentual	15,5%

FUENTE: SEDISI/BIT

PORCENTAJE DE EJECUTIVOS CON ORDENADOR PERSONAL	1985	1986
Suiza	6,1%	9,8%
Inglaterra	7,1%	9,6%
Escandinavia	5,9%	9,1%
Francia	5,7%	8,6%
Holanda	5,4%	8,5%
Alemania	5,3%	7,8%
Italia	4,6%	7,4%
España	2,9%	4,8%
Media Europea	5,6%	8,3%

EDAD MEDIA DE LOS PROFESIONALES INFORMATICOS ESPAÑOLES	1987
Media	33 años

FUENTE: SEDISI

DISTRIBUCION DEL PERSONAL INFORMATICO POR SEXOS	1987
Hombres	73,6%
Mujeres	26,4%

FUENTE: SEDISI

ESTUDIOS DE LOS PROFESIONALES INFORMTATICOS ESPAÑOLES	1987
Titulados Superiores	41,4%
Técnicos de Grado Medio	24,2%
Otros Estudios	33,4%

MOVILIDAD DE LA PLANTILLA EN LAS EMPRESAS INFORMATICAS	1987
Altas	12,7%
Bajas	6,7%
Rotación de Profesionales	19,3%

NECESIDAD DE PROFESIONALES DE INFORMATICA, ELECTRONICA Y TELECOMUNICACIONES	1989/92
Total	45.000

FUENTE: ADAMICRO

— VALOR AÑADIDO EN EL SECTOR INFORMATICO —

VALOR AÑADIDO = GTOS. DE PERSONAL + GTOS. FINANCIEROS + AMORTIZACION + BENEFICIO

VALOR AÑADIDO EN LAS EMPRESAS DEL SECTOR INFORMATICO	1987
Porcentaje	34%

FUENTE: SEDISI

— EL SECTOR INFORMATICO POR SECTORES Y ACTIVIDADES —

EL MERCADO INFORMATICO POR SECTORES ECONOMICOS	1987
Finanzas	23%
Comercial	18,9%
Administración	18,2%
Industria	16,9%
Transportes	9,2%
Educación	3,0%
Construcción	2,9%
Sanidad	2,5%
Agricultura	1,3%
Otros	3,6%

FUENTE: SEDISI

HACKER

Activision
Disco/cass.para 130XE/65XE/800XL
Viptrade
Comentado por Andrés Palomares

¡Ha llegado el momento de servir a tu pais!, si, bueno, o al menos, a los Estados Unidos. De todas formas eso no importa mucho y sea como sea tienes la oportunidad de disfrutar de este magnífico juego (y de viajar un poco) via Estados Unidos (el pais de ATARI) de la mano de Activisión.

Divertirte puedes hacerlo pero, esto si, no será por las detalladas instrucciones (algunas veces son más interesantes las instrucciones y la historia que el propio juego) que trae consigo, no es que sean insuficientes ...¡es que son inexistentes! No obstante, al contrario de lo que pueda parecer, no ha sido un imperdonable olvido de los amigos de Activisión, sino una dificultad más del juego en si, pero vamos, ¡tampoco hay por que tirar la revista y salir corriendo!, juegos más dificiles hay..., bueno, quizá.

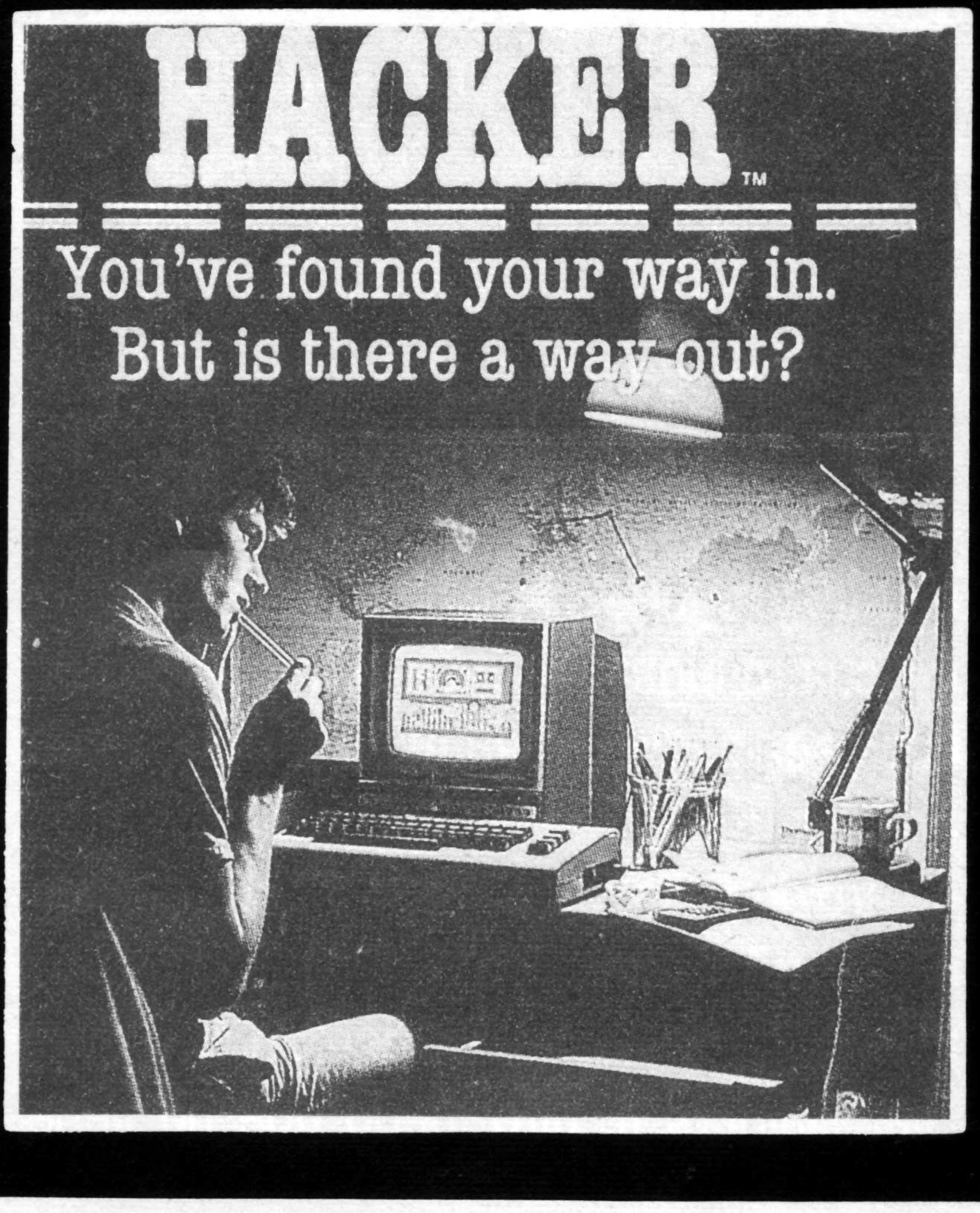
Lo que ha pasado esta vez es que has ido demasiado lejos con tu afición de hacker, es decir, que has logrado introducirte en sistemas demasiado importantes y has conectado, por casualidad, con una línea secreta del Departamento de Defensa de los Estados Unidos...y la CIA te ha cogido. Ahora a ellos, viendo que eres alguien audad e inteligente, le han dado la vuelta a la situación y te han "designado" (vamos, te han chantajeado un poquito) como agente especial, encomendandote una dificil y peligrosa misión: recorrer casi todo el mundo en busca de los fragmentos de un importante documento, los cuales están en manos de unos espias (muy malos ellos) de las más diversas nacionalidades, y regresar con el documento completo, sano y salvo (el documento, no tu, a ellos les da lo mismo lo que a ti te pueda suceder, mientras lo consigas), a Washington.¿Cómo conseguirlo?, pues intercambiando con los espias los más diversos objetos que ellos te ofrecen (bueno, te venden) a cambio de su parte del documento; unos valen, otros no, pero eso ya forma parte de lo divertido o dificil del juego.

Para realizar tu misión, viajas por una extensa red de túneles construida bajo tierra y agua, y mandas a la superficie, para "comerciar", a un robot último modelo que gentilmente ha sido puesto a tu disposición por tus accidentales jefes. En principio sólo hay un objeto que sea aceptado por cada espia, es decir, cada uno tiene su preferencia, y si le ofreces algo que no es de su agrado, lo rechaza cortesmente (bueno, por lo menos la cosa no llega a mayores), asi que tienes que hacer una especie de tabla con el objeto que corresponde a cada espia. Lo malo es que una misma cosa puede ser preferida por más de uno...asi que el juego se hace un poco más complicado.

Hacker es muy original, un clásico ya, bien diseñado y bastante divertido. Se aparta de todos los demás juegos en cuanto al argumento, y esto hace que sea muy agradable jugar con el. Quizá lo que le falte sea un sonido más variado, aunque... en un túnel secreto, puede que no sean muy habituales las actuaciones musicales.

Por cierto, para complicar un poco las cosas, en tres ocasiones aparece un satélite de vigilancia que pide una contraseña. Si no se la das, se acabó el juego. Para que no os quejeis más de lo dificil que parece esto (que tampoco es para tanto), ahí van las respuestas que debeis dar cuando os detengan. Son, por orden: MAGMA; LTD; HYDRAULIC; AUSTRALIA.

Gráficos:	**85%**
Movimiento:	**90%**
Sonido y música:	**80%**
Adicción:	**90%**



CURSOS 88-89 !!!
apertura de MATRICULA
VIDEO CAMARA
SONIDO RADIO
STOP!!
2545848
CES.
C/ ARAVACA 20
28040 MADRID

PHANTOM

Problemas con los fantasmas

Tynesoft
PHANTOM
Disco y cassette para 130XE/65XE/ XE Game System/800XI
Viptrade
Comentado por Andrés Palomares

Phantom es uno de los últimos juegos aparecidos procedentes de Tynesoft, una de las compañías imglesas que se han añadido recientemente, junto a las firmas habituales, a la producción de software para los XE/XL y que además, por lo visto hasta ahora, no lo hace nada mal.

El juego es una curiosa mezcla de Ghostbusters, en cuanto a argumento, y Gauntlet en cuanto al desarrollo de la acción. Como profesor de astrofísica y aficionado a la investigación de fenómenos psíquicos, el aburrido fin de semana que te esperaba viendo la televisión se convierte en aventura cuando te enteras de "ciertas anomalías" que están sucediendo en unos edificios de la ciudad... parece que tu acelerador experimental y tu teneis trabajo!: debes recorrer los cuatro lugares donde se ha detectado la presencia de los fantasmas, además de algún que otro monstruo psíquico más, y destruirlos a todos... y salvar asi el mundo de la terrible amenaza de la invasión de los malvados Zylons y...Ah, perdon, eso es el Star Raiders II, otro juego que no tiene nada que ver con este. Lo siento.

Para acceder a las diferentes habitaciones de cada edificio, debes recoger la llave de la puerta que las separa, dirigirte a la salida y evitar el contacto con tus amigos, ya que este produce una produce una progresiva actividad psíquica que no puedes soportar (o eso parece), que acaba por matarte, además, claro, de utilizar poco y bien tu acelerador nuclear, debido a que (también lo has adivinado), cada vez que disparas disminuye su nivel de energía. Un trabajo comodo y sencillo.

Cada edificio posee unos niveles propios determinados. El acceso a la siguiente localización (progresivamente más complicada) la realiza el programa principal leyendo desde el disco o cassette el correspondiente grupo de niveles. a pesar de lo lento de este sistema, esto hace que la calidad del juego, al poderse variar asi, en mayor grado, el diseño y complejidad de los gráficos, evitandonos de este modo aburrirnos con la monotonia de unas imagenes muy similares unas a otras.

Phantom, al fín y al cabo, es un juego bastante interesante comparado con algunos que hay por ahí. Tiene acción, buen movimiento, relativa originalidad y gran utilidad si, despues de haber jugado mucho, un día (o mejor noche), te encuentras encerrado en una casa encantada.

Gráficos:	**75%**
Movimiento:	**75%**
Sonido y música:	**70%**
Adicción:	**90%**

Cartas

Ante todo felicitaros por vuestra revista a la cual no dudé en suscribirme.

Aún así me parece que sería interesante incluir algunas secciones o realizar artículos sobre el Assembler del 68000.

Por otra parte quizás debierais incluir menos mapas de juegos, no os vayais a convertir en un "Micro..."

Por otra parte quisiera saber si existe algún ensamblador-desensamblador para el Atari ST. Si es así me gustaría saber dónde podría comprarlo.

Joaquín Gutierrez
Pto. Sta. María. Cadiz.

Joaquín, agradecemos tu interés y aprovechamos para decirte que como ves, también vamos a dedicar espacio para artículos más serios. En este número podrás leer uno sobre el 68000.

Respecto a incluir una sección sobre el código máquina del 68000 te diremos que todo depende de si encontramos o no la persona adecuada y con los suficientes conocimientos. Si es así se hará.

Sí existen ensambladores-desensambladores para el ST y además varios, lo que no sabemos con seguridad es si algún distribuidor español lo tiene. Nos enteraremos y publicaremos la respuesta.

Ante todo una felicitación por la oportunidad y el acierto de la sección ATARI USER de su revista.

El motivo de la presente es hacerles una serie de preguntas, creo que propias de un usuario veterano de 520 ST (2 años y medio):

¿Es totalmente imposible, tal como dicen, ampliar la ram de los ST por la escasez de chips?

¿Podría añadir a la placa de mi ordenador, bien el blitter, bien el coprocesador 68881? ¿ambos o ninguno?

José Ramón Sanchez Morales
Villajimena, 107. Madrid

Estimado lector. Prometemos contestar tus dos preguntas con seguridad en el próximo número si bien creemos que ambas cosas son imposibles.

TOU

ATARI®

CENTRO DE SOFTWARE PROFESIONAL PARA EL ATARI

PERIFERICOS

- –IMPRESORAS
- –DISCOS DUROS
- –DISQUETERAS DE 3.5"
- –DISQUETERAS DE 5 1/4"
- –DISQUETES

IMAGEN

- –IMAGIC
- –AEGIS ANIMATOR
- –SAM, digitalizador
- –GEN LOCK (profesional)

VARIOS

GEOGRAFIA
ASTRONOMIA
ASTROLOGIA

GESTION

- –MIDAS (Contabilidad + IVA)
- –CONTROL VIDEO CLUBS
- –MEDI–ST (Gestión para médicos)
- –MEDI–ST–COMPTA

TURBO RED-ST

RED EN ESTRELLA, para conectar hasta 8 puestos de trabajo

CAD

ARKEY (Cad en tres dimensiones)
MUY PROFESIONAL

BASES DE DATOS

- –DB MAN, con GEM, ñ y acentos
- –DB CALC
- –SUPERBASE
- –ST BASE III

EMULADORES

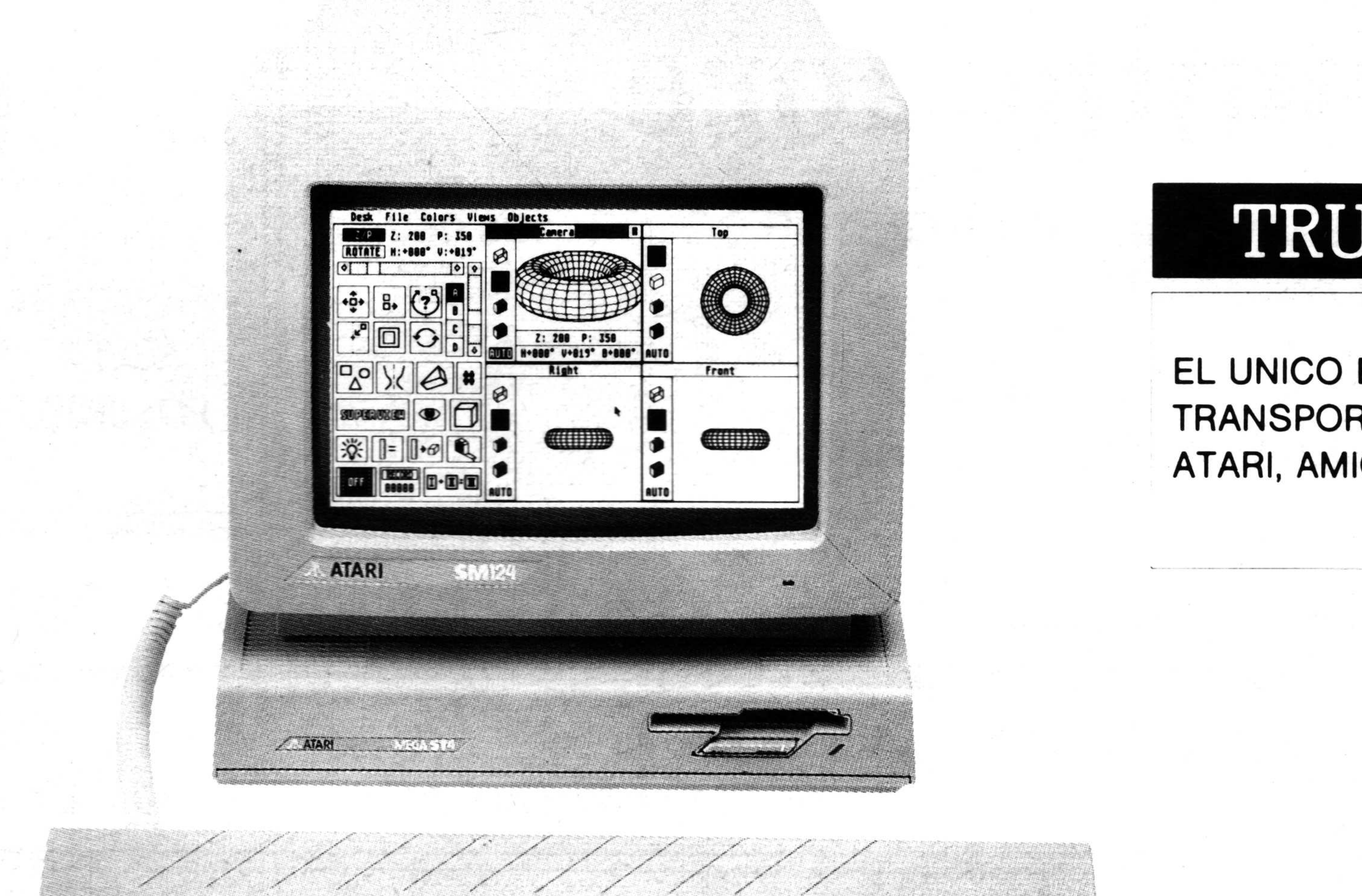
- –PC DITTO
- –SUPERCHARGER
- –Mc EMULATOR
- –ALADIN

AUTOEDICION

- –SCANNER
- –OCR, reconocedor de caracteres
- –CALAMUS
- –TIMEWORK DTP
- –FONT EDITOR (para GDOS)
- –GRAN RESOLUCION
- –LARGE SCREEN (aumenta la resolución del monitor)

TRUE BASIC

EL UNICO BASIC TRANSPORTABLE PARA PC, ATARI, AMIGA Y MACINTOSH



TOU S. A. CENTRO **ATARI®**

Gascó Oliag, 14-1º, 1ª Tel. 361 86 12 - FAX 361 86 07
Télex: 62845-TDBU/E 46010-VALENCIA

VGR SUMINISTROS INFORMATICOS
Calle San Vicente, 37-2-5
TEL. 96/ 175 05 53
46230 ALGINET - VALENCIA

DISTRIBUIMOS A TODO EL PAIS

CONSUMIBLES

Discos de 3" 1/2 Bulck DC/DD 10 Unds.	2.500
Discos de 3" 1/2 Sentinel DC/DD 10 Unds.	3.400
Discos de 5" 1/4 Bulck DC/DD 10 Unds.	800
Discos de 5" 1/4 Sentinel DC/DD 10 Unds.	1.800

Para pedidos de grandes cantidades llamar y consultar.

IMPRESORAS

DE 24 AGUJAS:	
NEC P2200	98.000
NEC P6 PLUS	159.000
DE 9 AGUJAS:	
PANASONIC KX-P1081	52.000
NEWPRINT CPB-80	37.000
FUJITSU DX-2100	99.000

ATARI

520 ST por	89.000
1040 ST por	145.000
MEGA ST 2	256.000
MEGA ST 4	357.000
SM124 (Monitor de fósforo blanco)	33.000
SC1224 (Monitor de color)	67.000
SF314 (Unidad de lectura de 3"5)	27.000
PCF554 (Unidad de lectura de 5"1/4)	33.000
MEGAFILE 20 (Disco duro de 20 Mb)	98.000
MEGAFILE 60 (Disco duro de 60 Mb)	189.000
S.A.M (Digitalizador en tiempo real)	62.000
GENLOCK (Tratamiento de videos)	67.000
SOUND-SAMPLER (Digitalizador sonido)	11.200
SPAT (Scanner/fotocopiadora)	134.000
P1/520 ST y SC1224	150.000
P2/1040 ST, SM124 y ATARI MODEM	187.000
P3/MEGA ST2, SM124, MEGAFILE 20	380.000
P4/ MEGA ST4, SM124, MEGAFILE 20 y SLM804 y CALAMUS	consultar

NUEVO !!!

PC3-FH

- CPU 640 KB, 5 Slots de expansión.
- MONITOR PCM124 EGA de F/A.
- 3 Modos Gráficos CGA, HERCULES y EGA.
- 1 FLOPPY de 360 Kb y un DISCO DURO de 30 Mb.
- Ratón incorporado.

TODO POR .... 255.000 ptas.

Commodore

COMMODORE AMIGA 500 CON MONITOR COLOR	180.000
COMMODORE AMIGA 2000	260.000
Unidad de 3"1/2 externa	43.500
DIGI-SOUND (Digitalizador de sonido)	11.000
RAM 512 (Ampliación a 1 Mb para AMIGA 500)	26.500

Aparte de los ejemplos expuestos servimos todo tipo de productos tales como:

- **FILTROS DE PANTALLAS**
- **ARCHIVADORES**
- **TAPADERAS DE EQUIPOS**
- **CABLES**
- **EQUIPOS PC/AT (INVES, TANDON, etc.)**

TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO (96) 175 05 53

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A REMITIR A:
VGR Suministros Informáticos. C/ San Vicente, 37 - 2 - 5. 46230 - Alginet (VALENCIA).

Nombre:———————— Apellidos:————————
Dirección:———————— Población/Provincia:————————

Artículo/s:———————— Precio:————————

Gastos de envío (sólo consumibles y archivadores): **200 pts.**

TOTAL:————————

FORMA DE PAGO:
○ Con TALON (a nombre de VGR Suministros Informáticos) ○ CONTRAREEMBOLSO

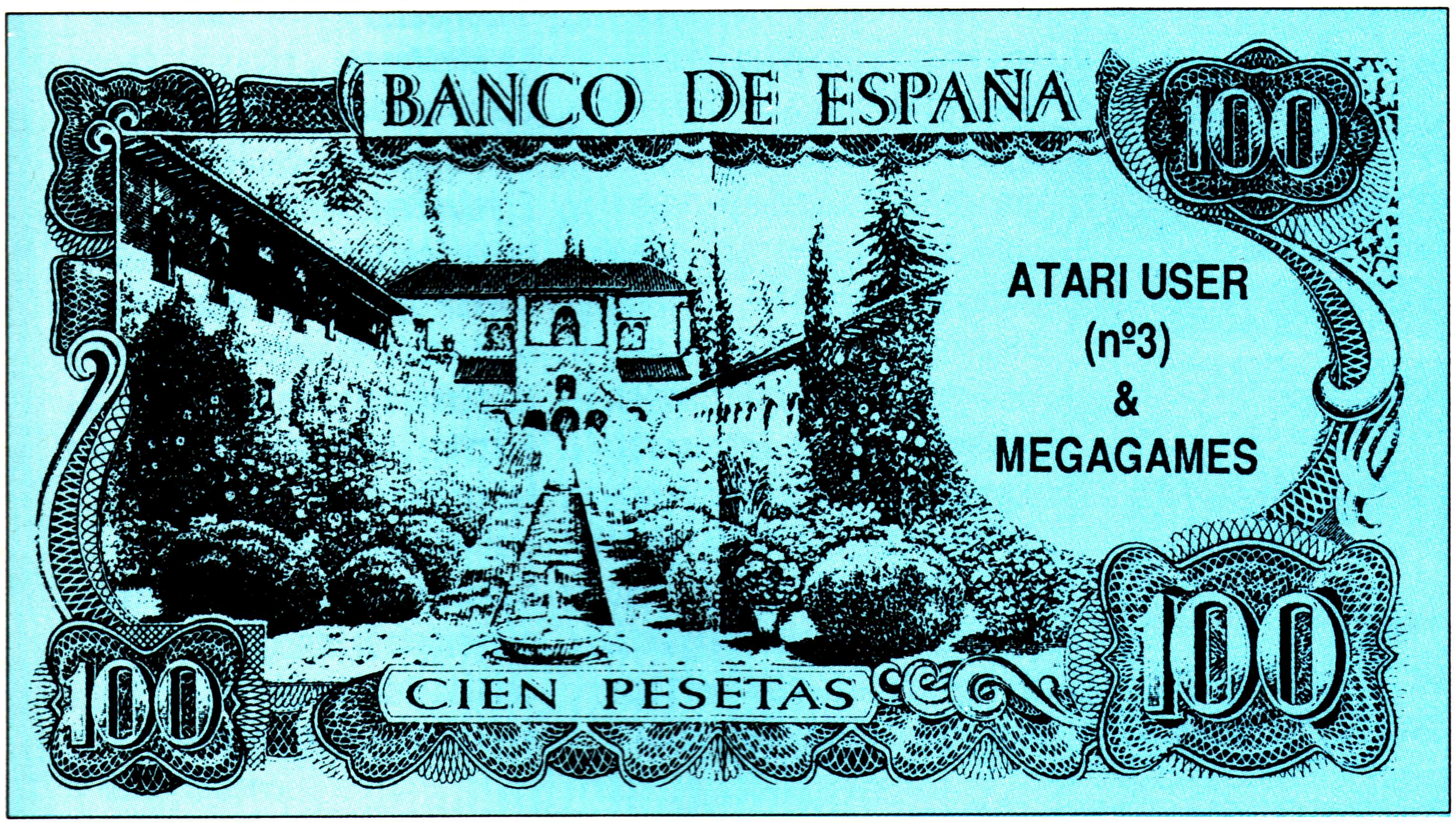
Nota: TODOS LOS ARTICULOS LLEVAN EL I.V.A. INCLUIDO

AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION Y ATARI USER

EN COLABORACION CON

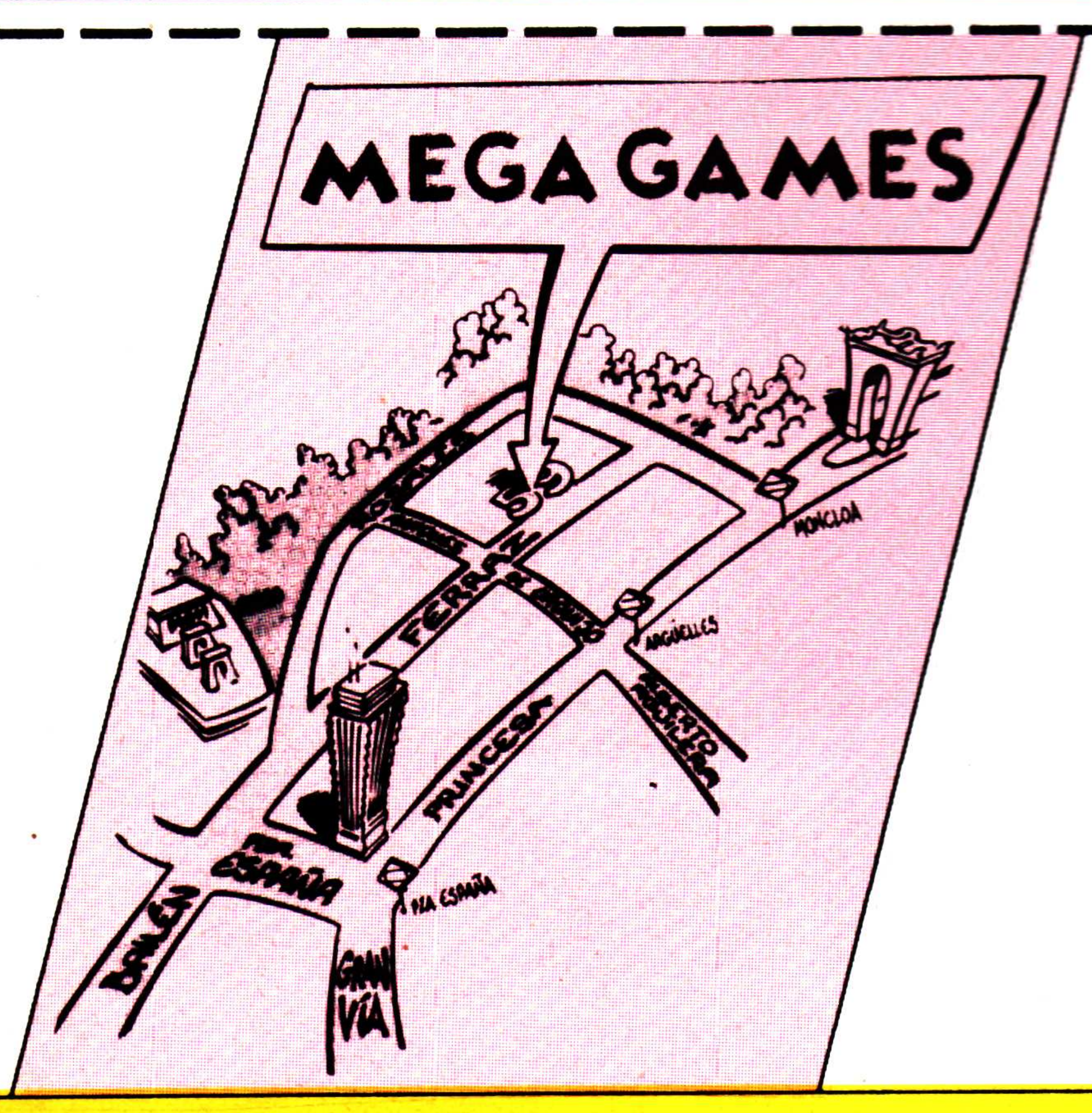
MEGAGAMES QUIEREN BUSCAR DIFERENTES MODOS EN LOS QUE PODAMOS APORTAR GRANDES VENTAJAS Y ESTUDIAR PROYECTOS E IDEAS QUE SUPONGAN UN BENEFICIO PARA VOSOTROS.

En este trimestre vamos a poner en práctica el siguiente plan: En cada una de las tres revistas, (**AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION y ATARI USER**), se va incluir un billete-descuento de **100 pesetas** que podréis canjear al comprar en **MEGAGAMES** los juegos más destacados, llamativos y actuales del momento; así como cualquier otro producto a la venta (excepto revistas). Para los que hagáis la compra por correo, también se os descontarán **100 pesetas** de los gastos de envío, o sea que tendréis un ahorro real de **200 pesetas.**


BANCO DE ESPAÑA
100
ATARI USER
(nº3)
&
MEGAGAMES
100
CIEN PESETAS
100

Y ADEMAS ...

A todos aquellos que envíeis **los 3 billetes diferentes**, cada uno de una revista (AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION, y ATARI USER) al realizar vuestra compra se os obsequiará con el **carnet de socio** de la tienda MEGAGAMES, con el cual obtendréis **numerosas ventajas**, (información constante de todas las novedades, 10% de descuento en todos los productos, regalos y sorpresas, ...)


MEGAGAMES
59
FERRAZ
MONCLOA
ARGÜELLES
ALBERTO AGUILERA
PRINCESA
PZA. ESPAÑA
PZA. ESPAÑA
BAILEN
GRAN VIA

MEGAGAMES
Ferraz, 59. 28008 MADRID

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE
Egaña, 17 - 5ª Dpto.8. 48010 Bilbao - VIZCAYA

Sólo se puede utilizar un billete por cada compra y no serán válidas fotocopias de éste.

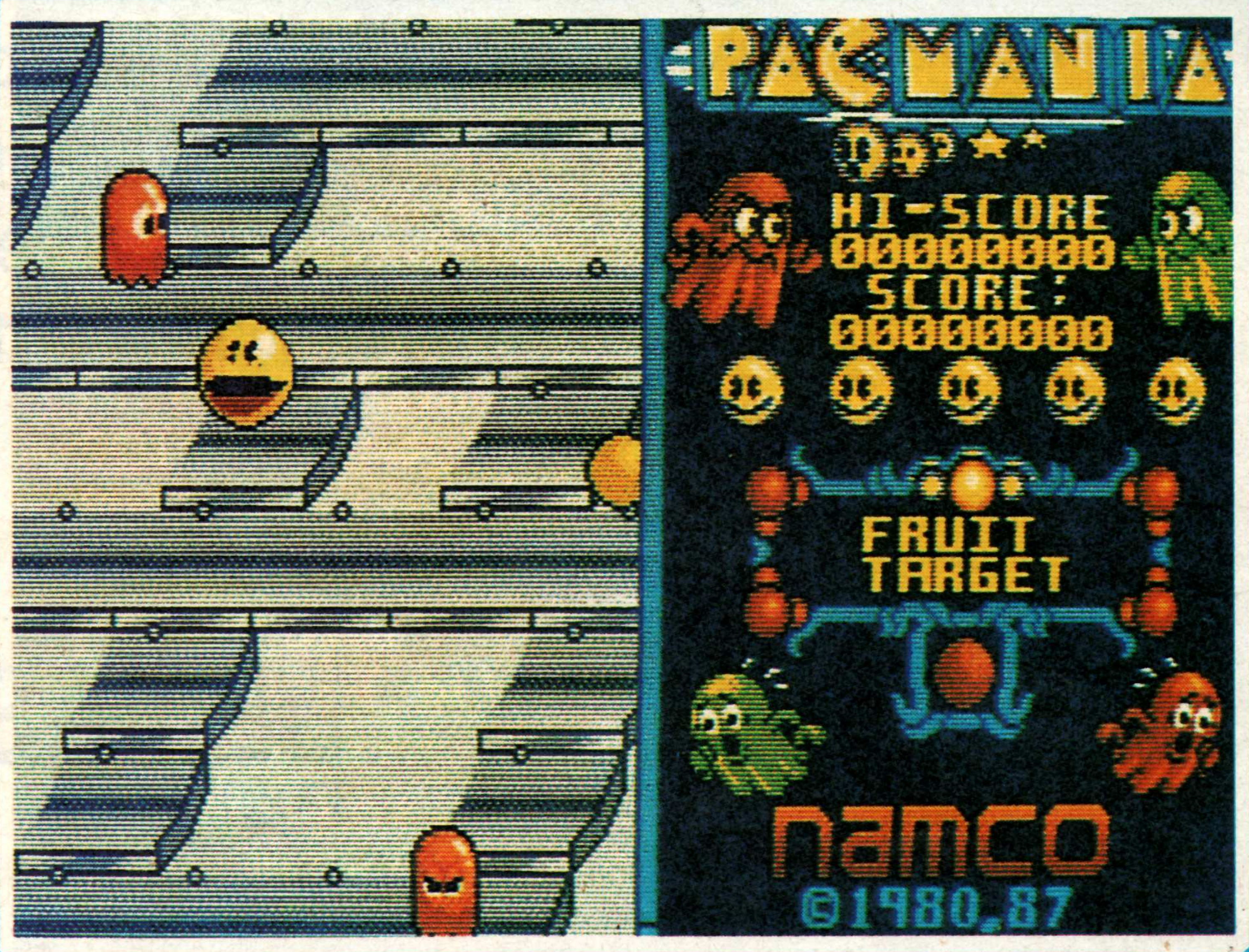
PACMANIA

Zafiro, después de lanzar Pacland, un juego de trama similar al mencionado, se encuentra en la fase final de desarrollo de la nueva producción: PACMANIA.

Si tuvieramos que comparar entre ambos lógicamente saldría perdiendo la primera versión, pues ésta, aparte de contar con mejores gráficos, está dotada de numerosos y variados escenarios llenos de colorido y complicadas situaciones.

Predecimos un gran éxito para el juego que, con otro nombre similar, hizo furor y fue record en ventas en lo EEUU. El comecocos sigue agradando y sigue entreteniendo. Así pues, no es recomendable pasar por alto PACMANIA.

Además no hay que olvidar que fue ATARI el gran papaito del terrible comecocos.



ATARI ST ORDENADOR DEL AÑO

Es la segunda vez que el Atari ST recibe esta distinción, en 1.985 el 520 ST ya se había convertido en Ordenador del Año en la categoría de ordenador personal al aplicar una tecnología vanguardista de modo constante.

En este periodo intermedio de tiempo Atari ha podido reducir sus costes de producción y por tanto sus precios de venta al público drásticamente, contribuyendo esta vez todo ello a que el 520 y 1040 ST sean nominados nº1, esta vez en la categoría de ordenador doméstico. Maduro y versátil a través de la concentración de lo esencial, Atari establece un nuevo standar una vez más.

La distinción de Ordenador del Año es concedida por periodistas de destacadas revistas de ordenadores de Europa y EEUU. Esta vez el jurado estuvo formado por: Personal Computing de EEUU, Practical Computing de Gran Bretaña, Chip de Italia, Sujet Konijufera de Yugoslavia, Komputer de Polonia, Chip-Micro de España, Ascii-Magazine de Japón, Chip de Alemania, Impulzus de Hungria y Soft et Micro de Francia.

STAR

● **Atari ST**

● **Rainbird**

Señoras , señores, usuarios, cuando la programación empezó a ser un arte, apareció Elite. Más tarde, vino Starglider y ahora por fin y tras esperar un año entero, Starglider II.

El programa tiene detrás suyo una historia muy elaborada que arranca exactamente de la destrucción, por medio del Agav, del Starglider del comandante Herman Krud, jefe de la flota de invasión.

Como toda buena raza guerrera que se precie, los Egrans se han pasado dos años planeando lo que iba a ser su venganza. En vista de la impracticabilidad de atacar Novena por segunda vez, se decidió ir aislándola poco a poco para derrotarla por asedio.

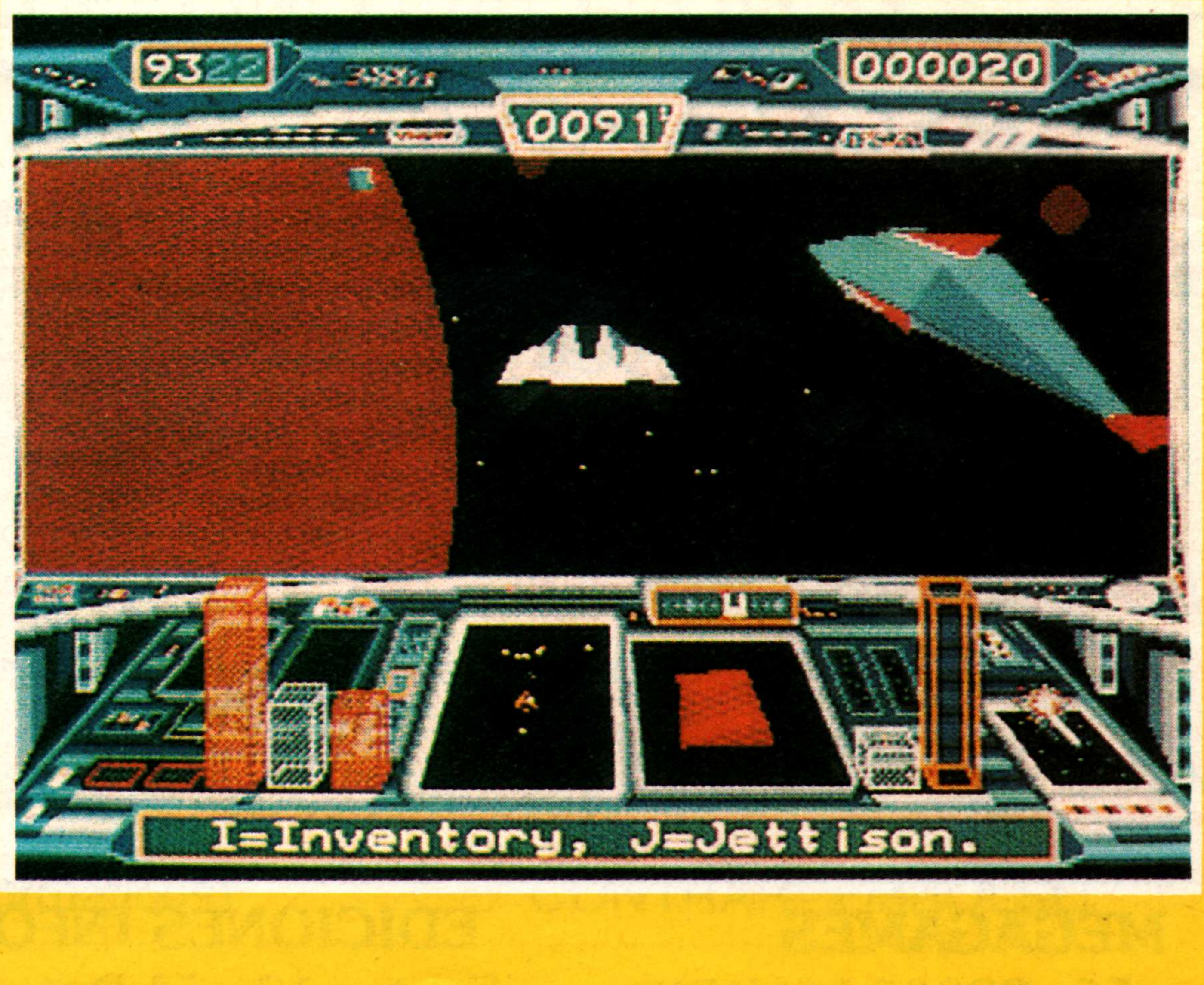
Mientras tanto, en Novena, los héroes del Agav, Katra y Jaysa se están dedicando a dos cosas completamente distintas. Ella, se encuentra reorganizando las fuerzas de defensa, fruto de sus esfuerzos es el nuevo caza estelar Icarus. Por otro lado Jaysa se encuentra disfrutando a lo grande de las recompensas donadas a su favor por todo el pueblo de Novena.

El primer paso que van a dar los Egrevs en su maniobra envolvente, va a ser apoderarse del sistema vecino de Novena, Solice. Si lo consiguen, servirá como base de abastecimiento y de ataque para la conquista de nuevos sistemas. Así pues, nuestro principal objetivo va a ser romper el avance Egrev, destruir todas sus fuerzas e impedir su posible reagrupamiento.

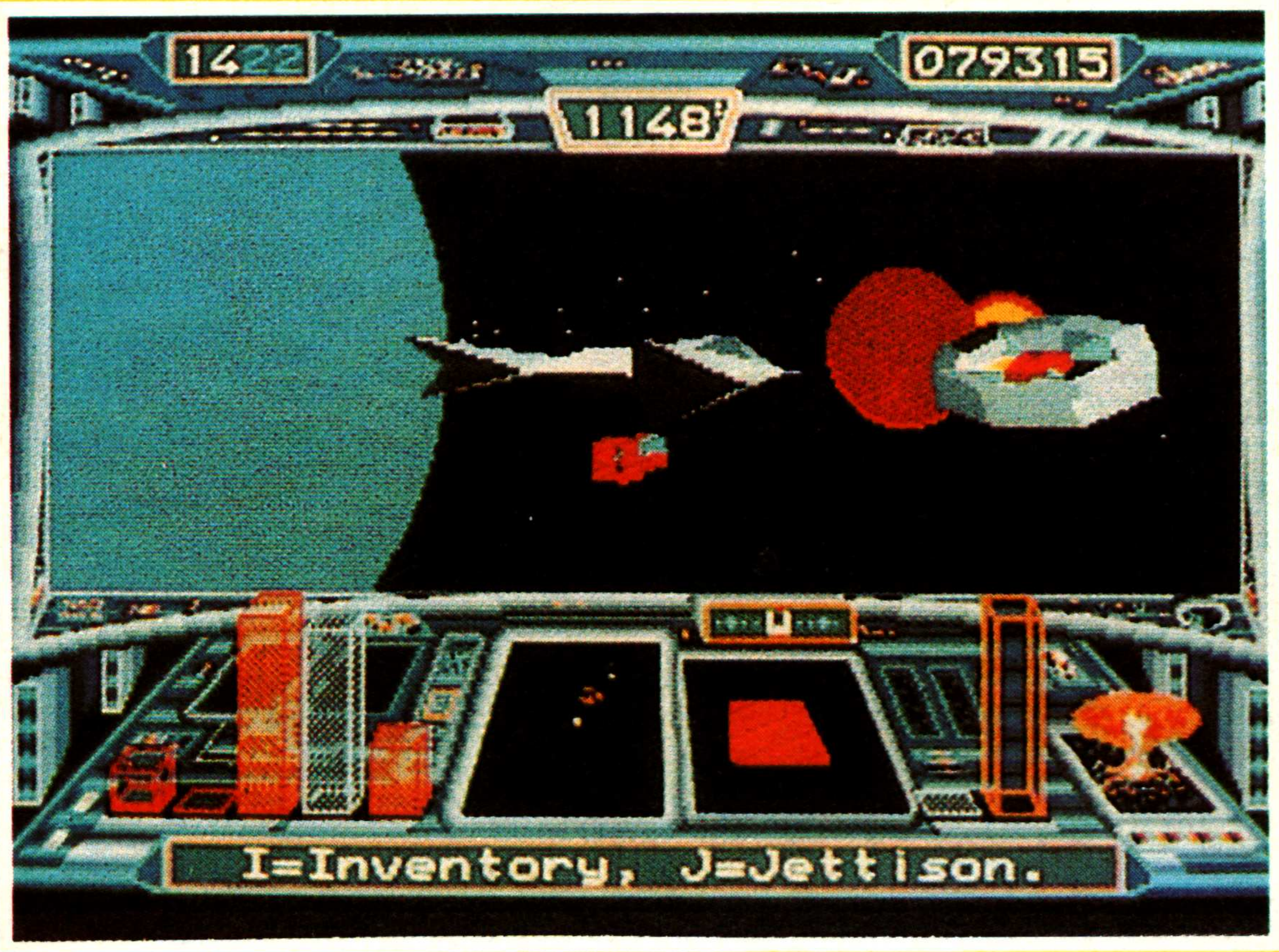
El equipo con el que vas a contar va a ser el Ikarus, anteriormente mencionado y que sin duda es el más claro exponente de tecnología bélica que hoy se pueda encontrar.

La Misión.

Como antes he dicho consiste en romper toda la ofensiva Egrev. Semejante labor es gigantesca, máxime teniendo en cuenta que, de primeras, sólo llevamos a el Icarus, un láser de plasma y unos escudos. En principio basta como defensa, pero si realmente queremos causar un verdadero estropicio, tendremos que emplear una gran cantidad de tiempo en encontrar suministros nece-



GLIDER II



▲ *Gráficos vectoriales rellenados.*

sarios para aumentar el poder del Icarus.

Estos equipos especiales se encuentran distribuidos por todo el sistema solar, concretamente un sol, cinco planetas y diez lunas.

Todas las lunas y planetas, excepto Millaway, pueden sobrevolarse y explorarse. En teoría, la resistencia te dará todo lo que necesites, equipos, fuel,....

Otra cosa que puedes hacer es explorar los túneles subterraneos de los planetas, puede llegar a ser interesante.

En la superficie hay instalaciones y armas de los Egrevs, las cuales deberás destruir y volar por los aires. Cuidado, no están indefensos y no te quieren mucho.

Dentro del sistema solar, no sólo hay Egrevs, sino que encima están todos los piratas, asteroides y demás fauna.

Otra opción de más sobre el Starglider, es poder recoger objetos del espacio con un trasportador. Hay cosas más que interesantes vagando por el vacío y que son de bastante utilidad.

Quizá lo que más destaca del Starglider II es, no tanto la idea, sino su desarrollo, por fin se ha conseguido un programa que incluya todos los aspectos del vuelo y combate además de unas buenas dosis de estrategia.

En cuanto a los gráficos, creo que son una muestra palpable de lo que los 16 bits son capaces de hacer, son vectoriales, pero completamente rellenos y con color. La sensación de volumen es impresionante.

Todos los sonidos, efectos sonoros y especiales, están perfectamente realizados, sin ningún fallo.

Sin duda, entrará en la lista de los 10 mejores juegos del año.

MEDIA		
96	*GRAFICOS*	97%
	MOVIMIENTO	98%
	SONIDO	97%
	ADICCION	95%

VETERAN

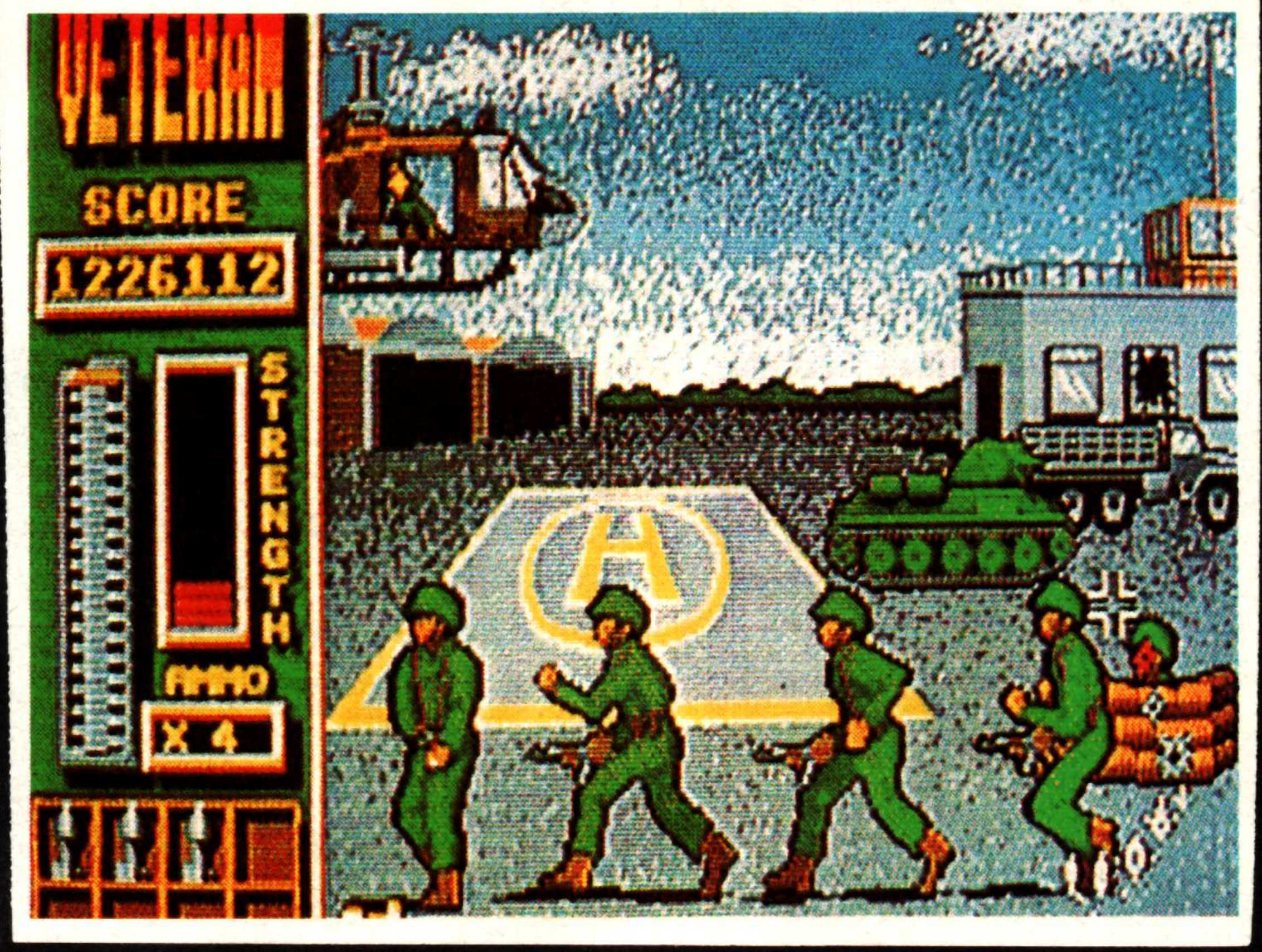
VETERAN es un juego bélico que, como tantos otros, ha pretendido sacar partido del exito obtenido por conversiones como la de Operation Wolf.

Veteran es un programa de Software Horizons, compañía de la que no teníamos referencias concretas, pero su tarjeta de visita no puede ser mejor. Consiste en tres juegos, Mafdet, Luxor y Veteran, cada uno de los cuales inmejorables y superadictivos.

Por lo que se vé y se adivina, Veteran viene a ser parecido al Operation Wolf. Es una especie de simulador de comandos que van a tener precie. Todos los gráficos son de gran tamaño y bien definidos, contando con diversos planos en la perspectiva según se van acercando al fondo de la escena.

Y por supuesto, no podías faltar tú, con tu nuevo fusil de asalto, cargado a tope de munición y su lanzacohetes incorporado.

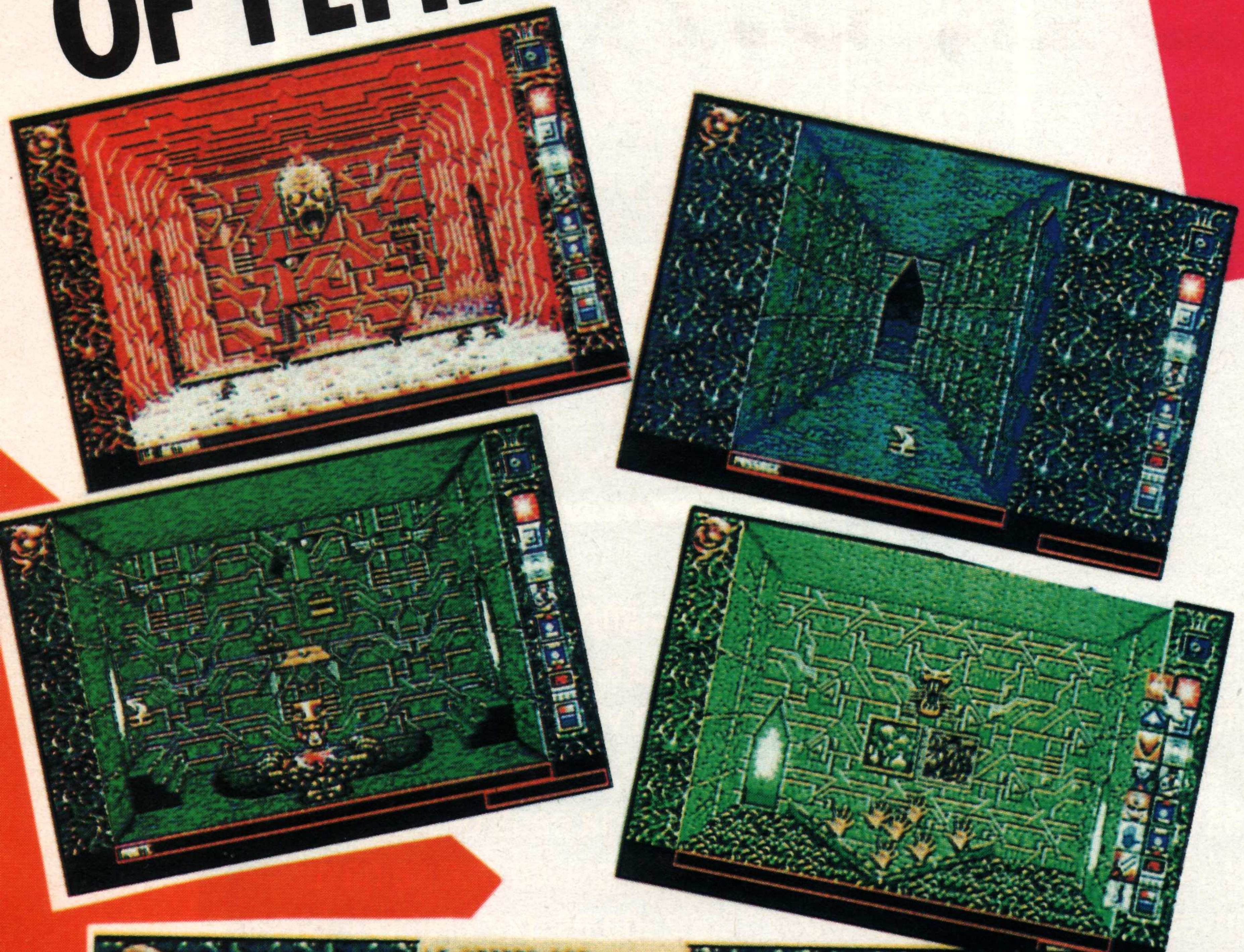
¡Ya sabes, atízales fuerte, y no dejes que ninguno ande lo suficiente para contarlo !

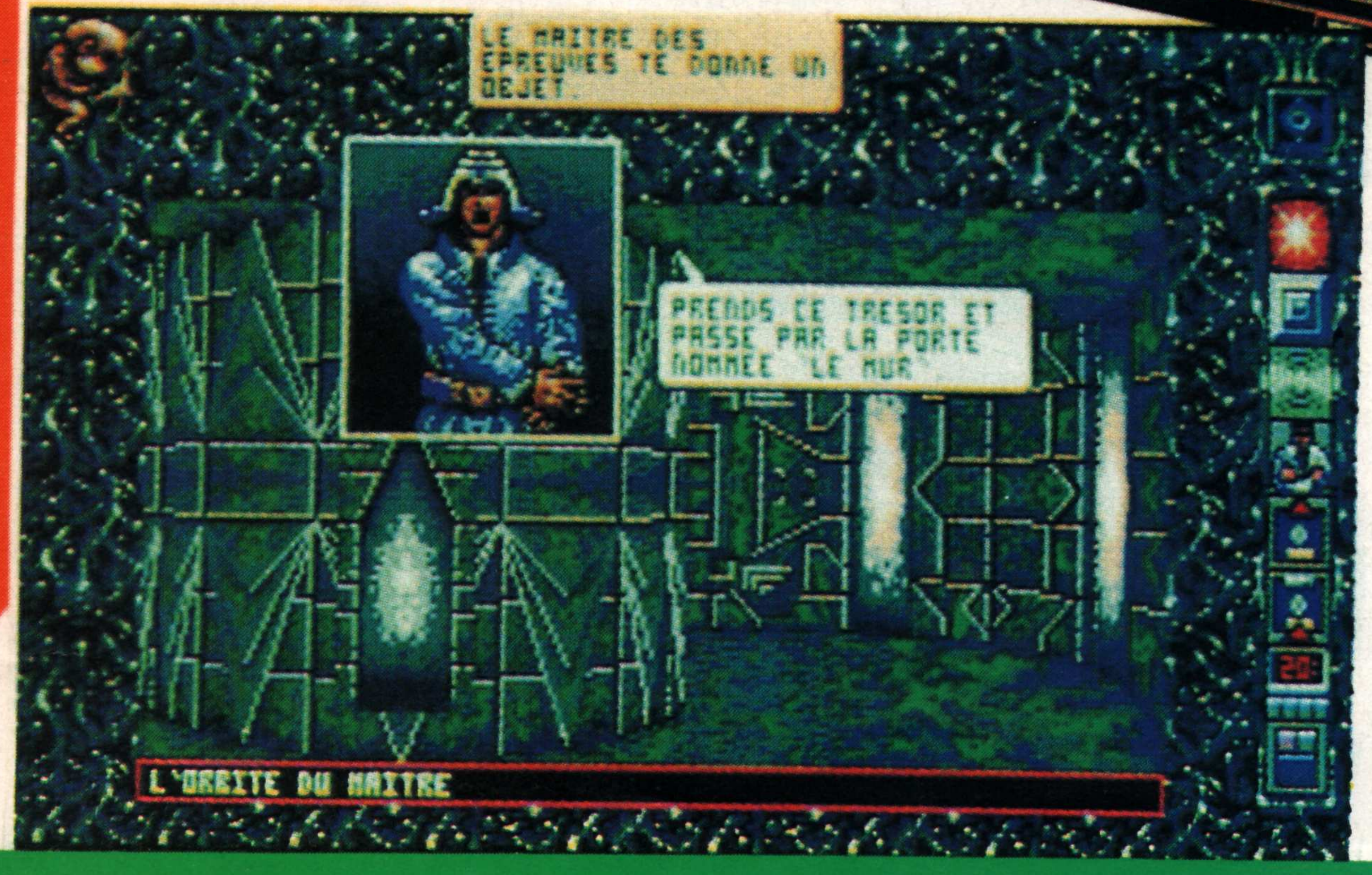


Está visto que va a pasar lo mismo con los programas de soft que con las películas de cine. Las películas bélicas y más concretamente la guerra del Vietnam amenaza con convertirse en todo un género dentro de estos dos mundos. Ultimamente, se está iniciando una escalada de juegos bélicos sin precedentes. Sin ir más lejos, en poquísimo tiempo han salido a la venta Operation Wolf, Action Service, Leatherneck, Vindicator,... y ahora VETERAN.

que cumplir tres misiones distintas, la última de las cuales va a ser el entrar en el Cuartel General enemigo. Merece la pena destacar que el nivel gráfico que se ha alcanzado es, por ejemplo, bastante superior al de Operation Wolf. Se incorpora una mayor diversidad de enemigos, decorados, máquinas, helicópteros, etc.; los sonidos están todos digitalizados, situación a la que Atari nos tiene acostumbrados y que dan un aire espectacular a cualquier buen juego que se

THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS




LE MAITRE DES EPREUVES TE DONNE UN OBJET.
PRENDS CE TRESOR ET PASSE PAR LA PORTE NOMMEE "LE MUR"
L'ORBITE DU MAITRE

Distribuidor: Zafiro

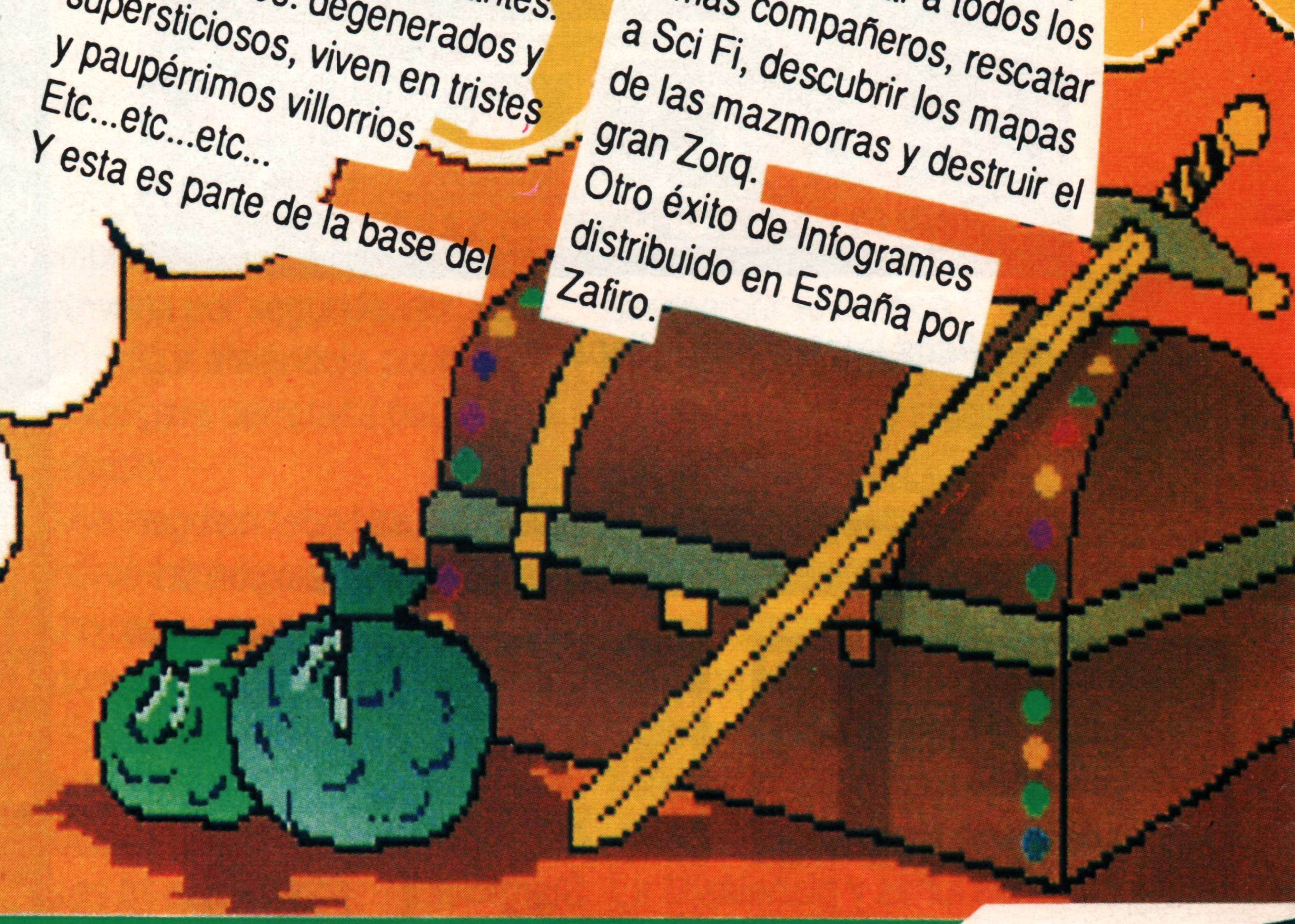
Y con el tercer milenio llegó el apocalipsis, con sus nubes de destrucción y de sangre. Una muralla de fuego cubrió toda la Tierra, hombres, animales, plantas, no había distinción a la hora de morir.

Cuando, por fín, tras varios siglos de incertidumbre, la raza humana ha logrado sobrevivir, a duras penas. Pero el precio pagado por nuestros errores fue muy alto. La alta tasa de radiaciones en la atmósfera ha creado tres grandes familias de mutantes. Los humanos: degenerados y supersticiosos, viven en tristes y paupérrimos villorrios. Etc...etc...etc...

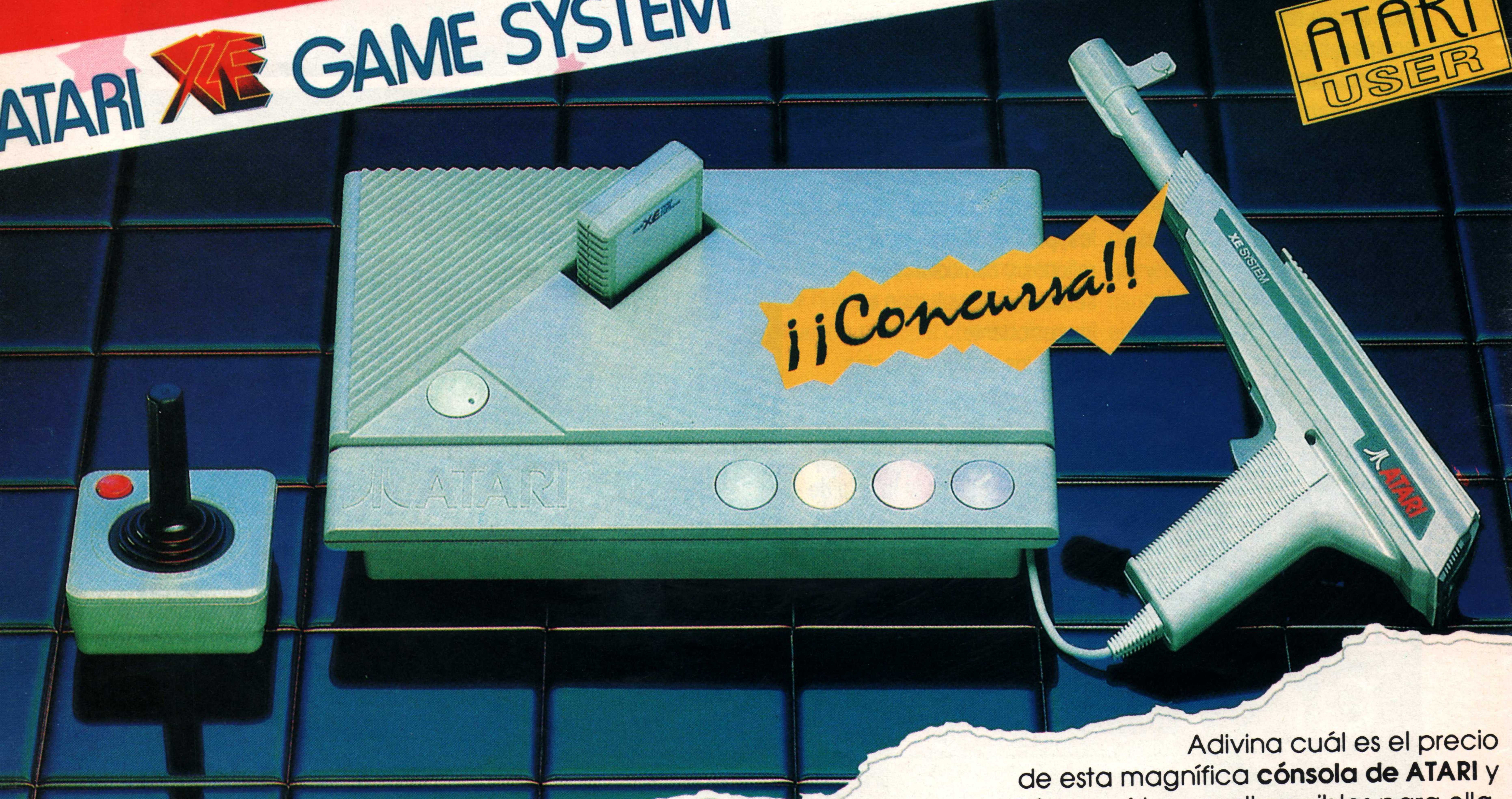
Y esta es parte de la base del juego, dos amigos tuners, en camino hacia un centro Network (organización secreta tuner), uno de ellos, Sci Fi, es raptado y llevado a un templo de los Protozorqs (tribu mutante) , y tu, Raven su amigo has de rescatarle, pero también eres tomado prisionero junto con otros pobres desgraciados.

El juego comienza en el templo, manejas a Raven y has de encontrar a todos los demás compañeros, rescatar a Sci Fi, descubrir los mapas de las mazmorras y destruir el gran Zorq.

Otro éxito de Infogrames distribuido en España por Zafiro.



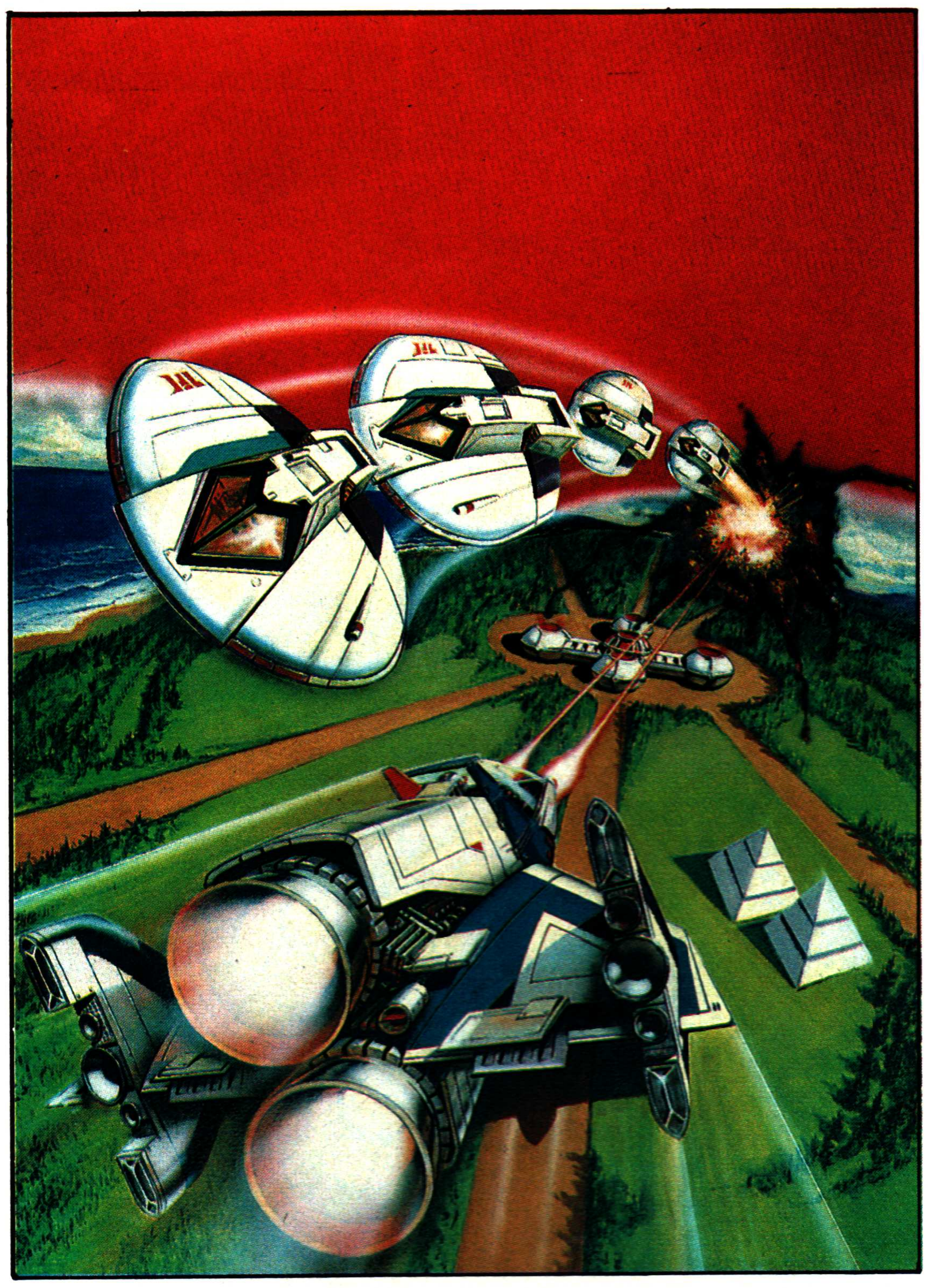
ATARI XE GAME SYSTEM



Adivina cuál es el precio de esta magnífica **cónsola de ATARI** y señálanos 4 juegos disponibles para ella. Si tus respuestas son correctas podrás conseguir una **CONSOLA ATARI XE GAME SYSTEM** que será sorteada entre todos los participantes.

Envía tu respuesta a: **CONCURSO CONSOLA ATARI. Egaña, 17. Plta. 5ª Dpto. 8. 48010 Bilbao - VIZCAYA.**

VIPTRADE, S.A.



Todo en software, hardware y periféricos para los ATARI ST, XL, XE y consolas de videojuegos VCS 2600.

VIPTRADE, S.A.

Visítenos o llámenos...
en la nueva dirección:

c/ Fuencarral, 138, 4.° Izq. N.° 1
28010 — **Madrid**
Telf: (91) 593 31 99
Fax: (91) 593 31 99
Telex: MAPAS 42562

CONTACTOS

Si estás interesado en publicar un contacto envíanoslo al Aptdo. de Correos 91. BILBAO. Por favor, escribe en el sobre de forma visible: "CONTACTOS ATARI USER".

Desearía contactar con usuarios del ST para intercambio de ideas y subrutinas propias y programas.
Enrique Cantó Navarro. Puigcerdá, 16 (Cangatell). 08800 Vilanova - BARCELONA.

Atari ST. Interesados en intercambio de programas, libros, trucos, etc... llamar o escribir a: Jordi Puertas. Tres Roures, 3 -1º -1ª. 08240 Manresa BARCELONA. Tlfno.:93 872 70 57.

Busco gente interesada en conseguir lo último en juegos y utilidades para ATARI ST. Tengo una gran lista de ambos. También intercambiaría programas en C. Tlfno.: 91-694 00 50. JESUS IZQUIERDO VILLALBA. Río Ter, 3 - 4ºD. 28913 Leganés. MADRID.

Me gustaría contactar con usuarios del ATARI ST para intercambios de información. Escribir a: JOAQUIN GUTIERREZ CAIRON. Venecia, 2 bloq. 4 bajo. Pto. de Santa María 11800 (CADIZ) o llamar de 3 a 5 o de 9 a 11 noche al 956 87 17 28.

Intercambio, compro o vendo juegos y utilidades para el Atari ST. Interesados escribir a: ORIOL BUCH I ROS. Baró de la Barre, 12 - 3º Esq. 08023 BARCELONA o llamar al Tf. 93 210 33.65 por la tarde.

Vendo y cambio juegos para Atari 1040 ST y 520 ST, últimas novedades. Mi dirección es: PEDRO BENITEZ SANTOS. Federico Viera, 117 - 1ºizq. 35017 Las Palmas de Gran CANARIA . Tf.: 928 20 12 85. Animaos colegas.

Intercambio todo tipo de software del ATARI ST. Escribid a: JORDI SANTONJA BLANES. Maestro Espí, 31. 03800 Alcoi ALICANTE

Me gustaría intercambiar todo tipo de software para Atari 520 ST. JUAN ANTONIO BARRANCO PASANON. Plaza de la Flor, 3 - 4ºC. 28912 Leganes. MADRID.

THE QUEST FOR THE TIME BIRD

● **Atari ST**
Amiga
IBM PC

● **Infogrames**
Zafiro

Como viene siendo ya habitual en Infogrames, The Quest for the Time Bird es una adaptación al ordenador de un prestigioso cómic cuyos autores son Loisel y Letendre, de mucha calidad. Baste renombrar sólo algunos de sus programas para dar por cierto el nivel de calidad y la fidelidad en la adaptación de la que hablamos.

The Quest for The Time Bird es una aventura de papeles, es decir, durante el juego vamos a tomar el mando no de uno de los personajes sino de varios, en este caso son El Caballero Bragon, Roxanna y El Extranjero.

El clima que se aprecia es del todo fabuloso, no es para menos si tenemos en cuenta que nos vemos sumergidos en un mundo de fantasía, irreal y peligroso, morado por increíbles personajes, algunos tan perversos como el mismísimo demonio.

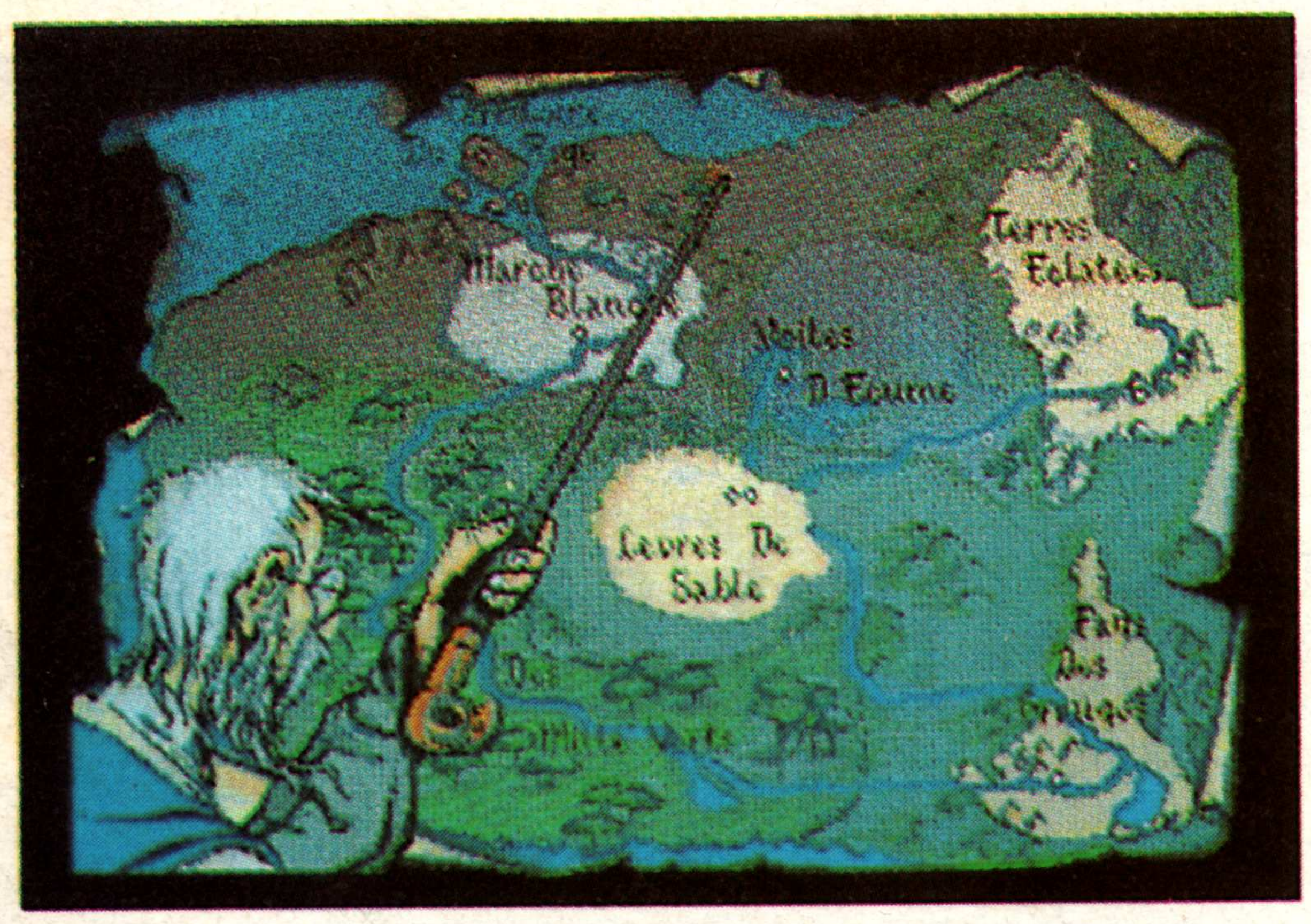
Como podréis apreciar los gráficos bien pudieran formar parte de los bocetos del autor, o mejor de los autores, del cómic.

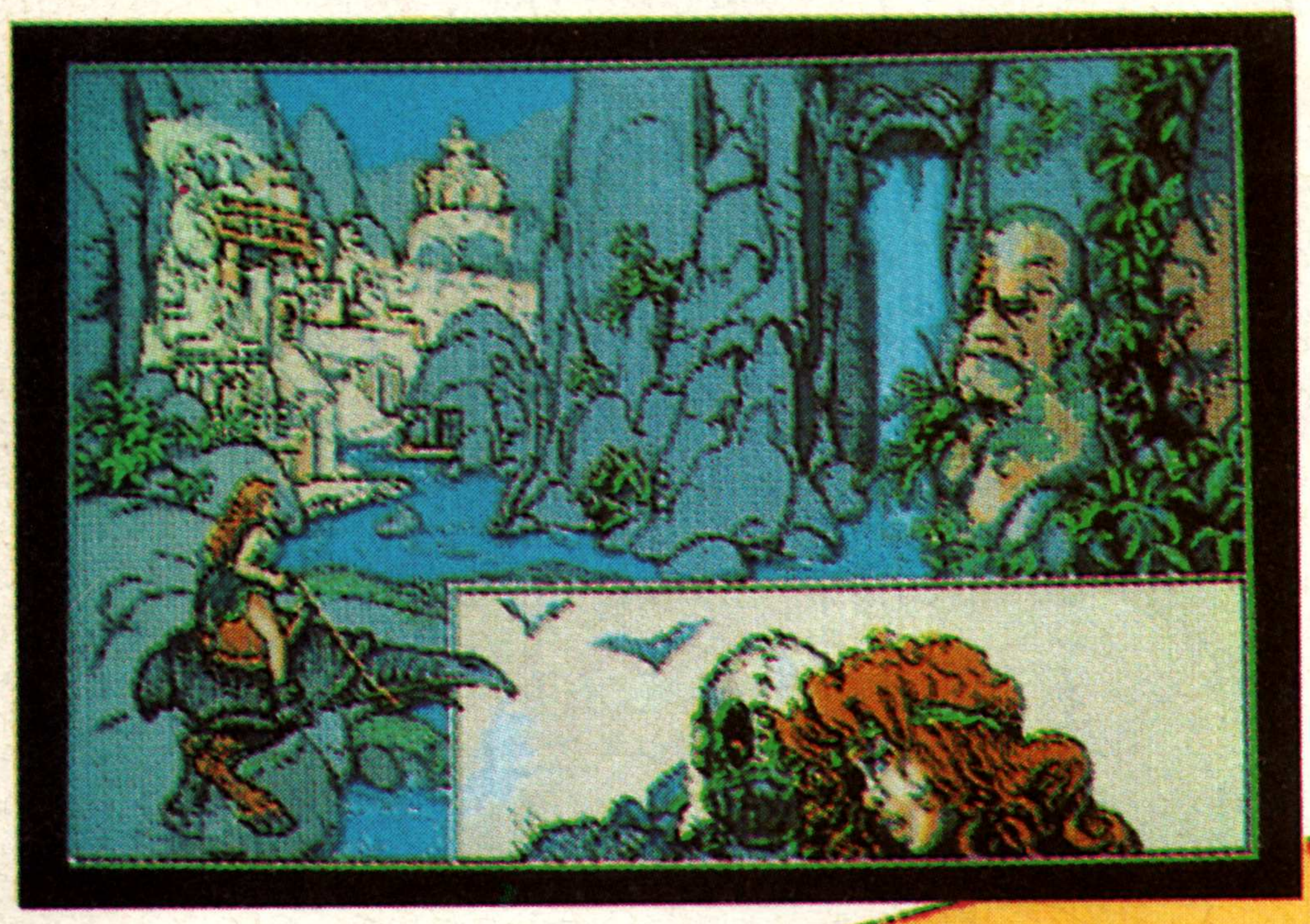
Son realmente excelentes.

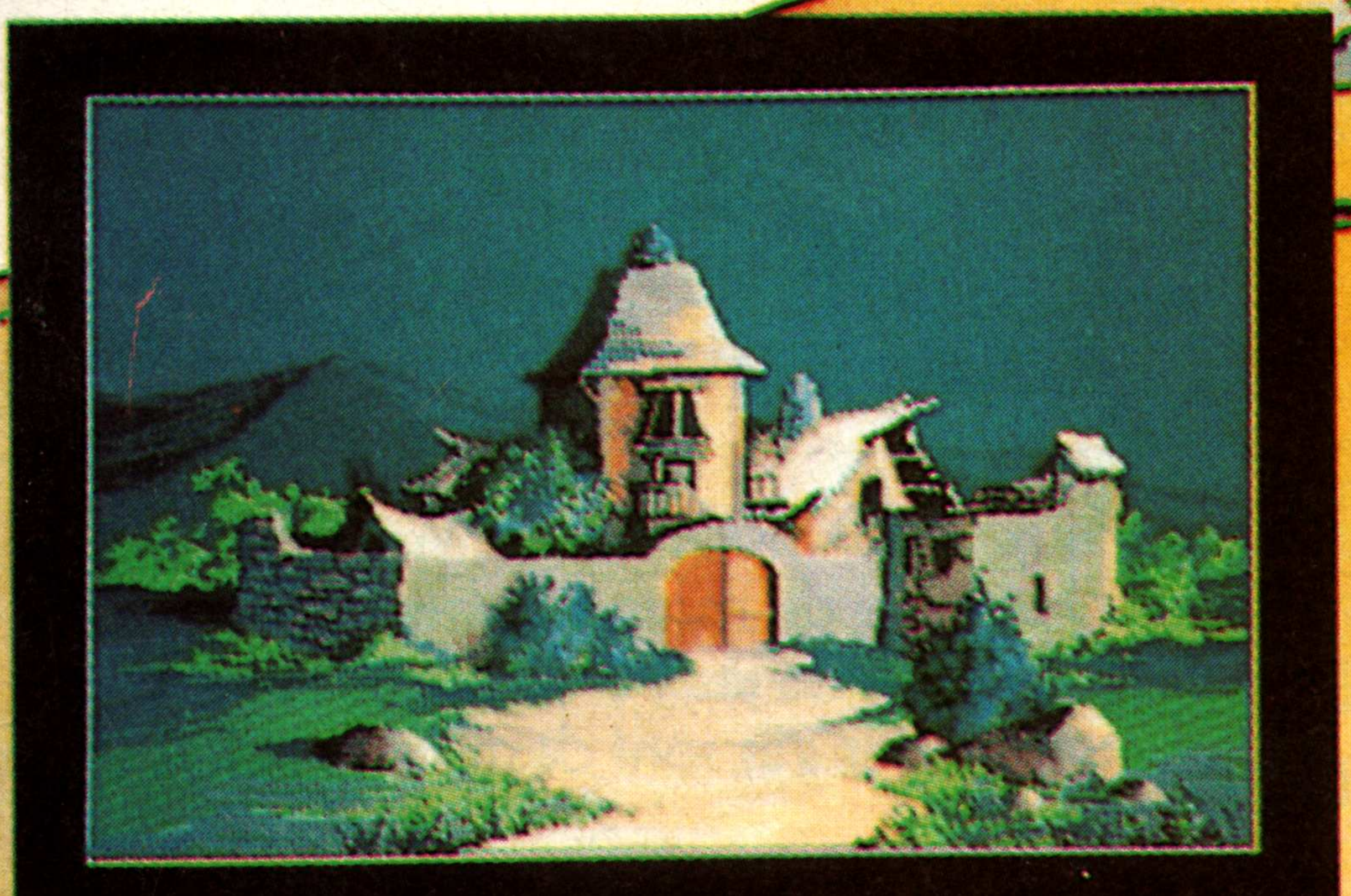
También tenemos que decir que esta superaventura forma parte de la última hornada de programas preparados por Infogrames y que lógicamente aún no se halla listo en nuestro país.

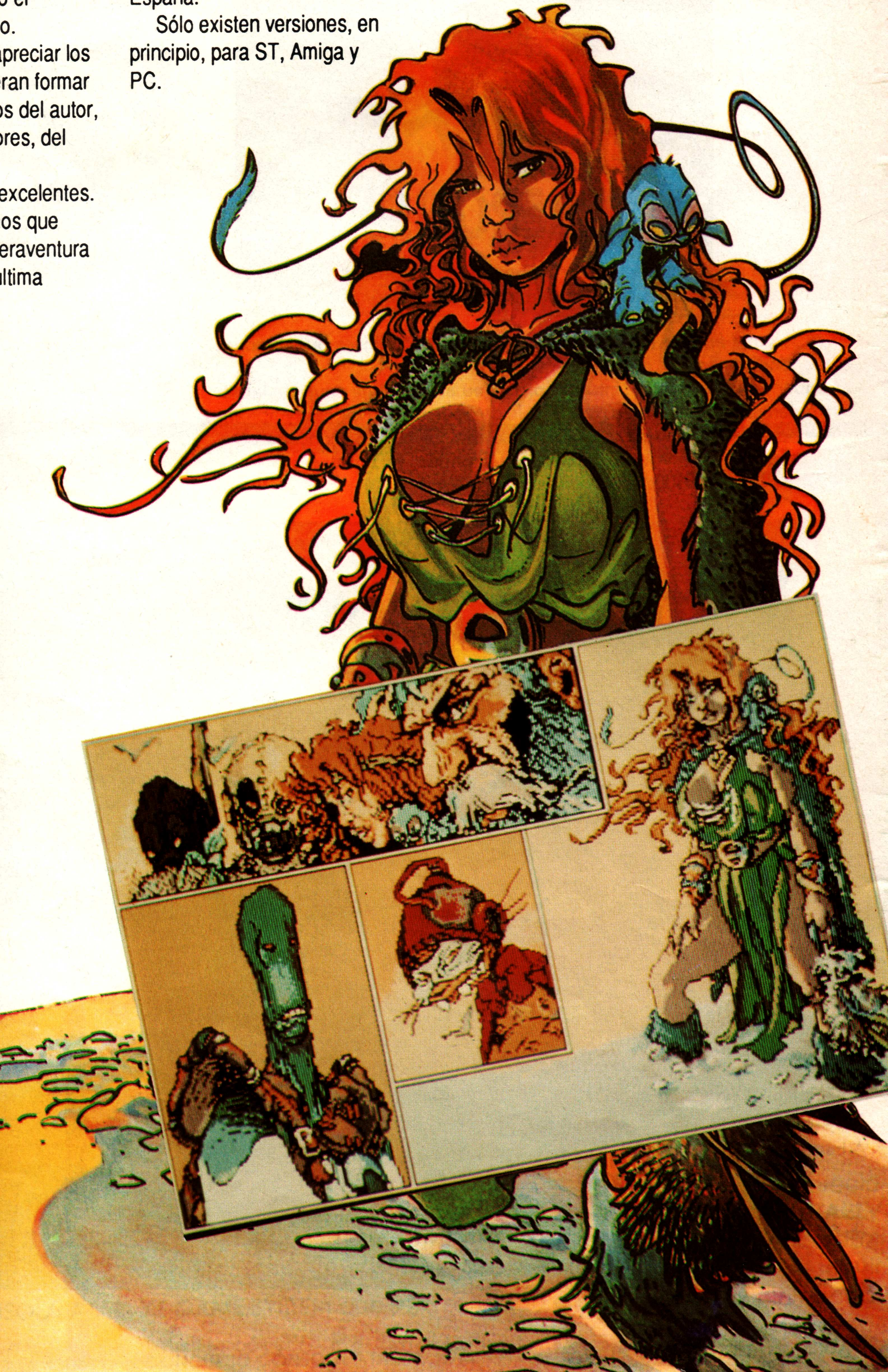
Aquí es muy posible que sea distribuído por Zafiro que es la empresa que representa oficialmente a Infogrames en España.

Sólo existen versiones, en principio, para ST, Amiga y PC.



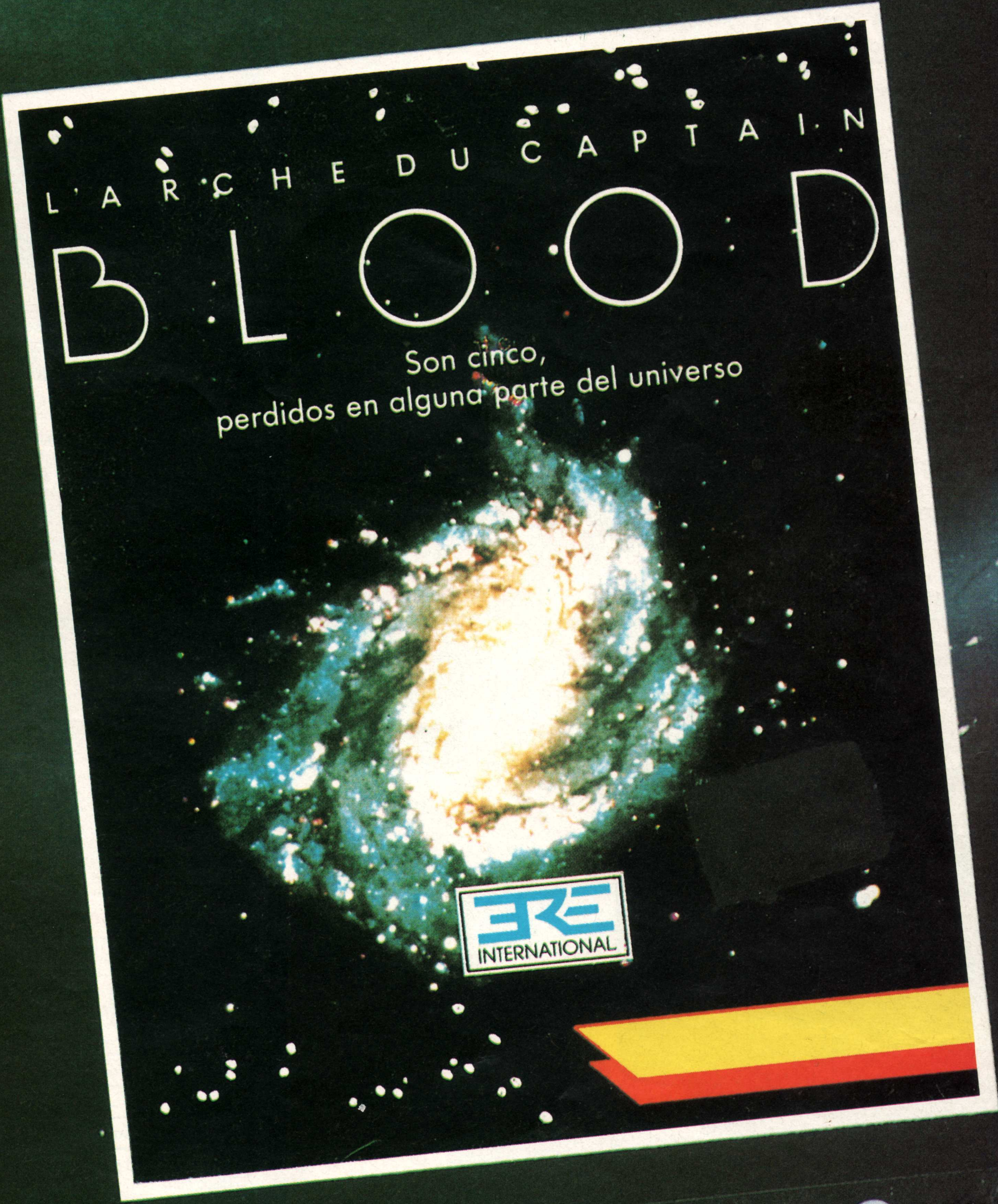


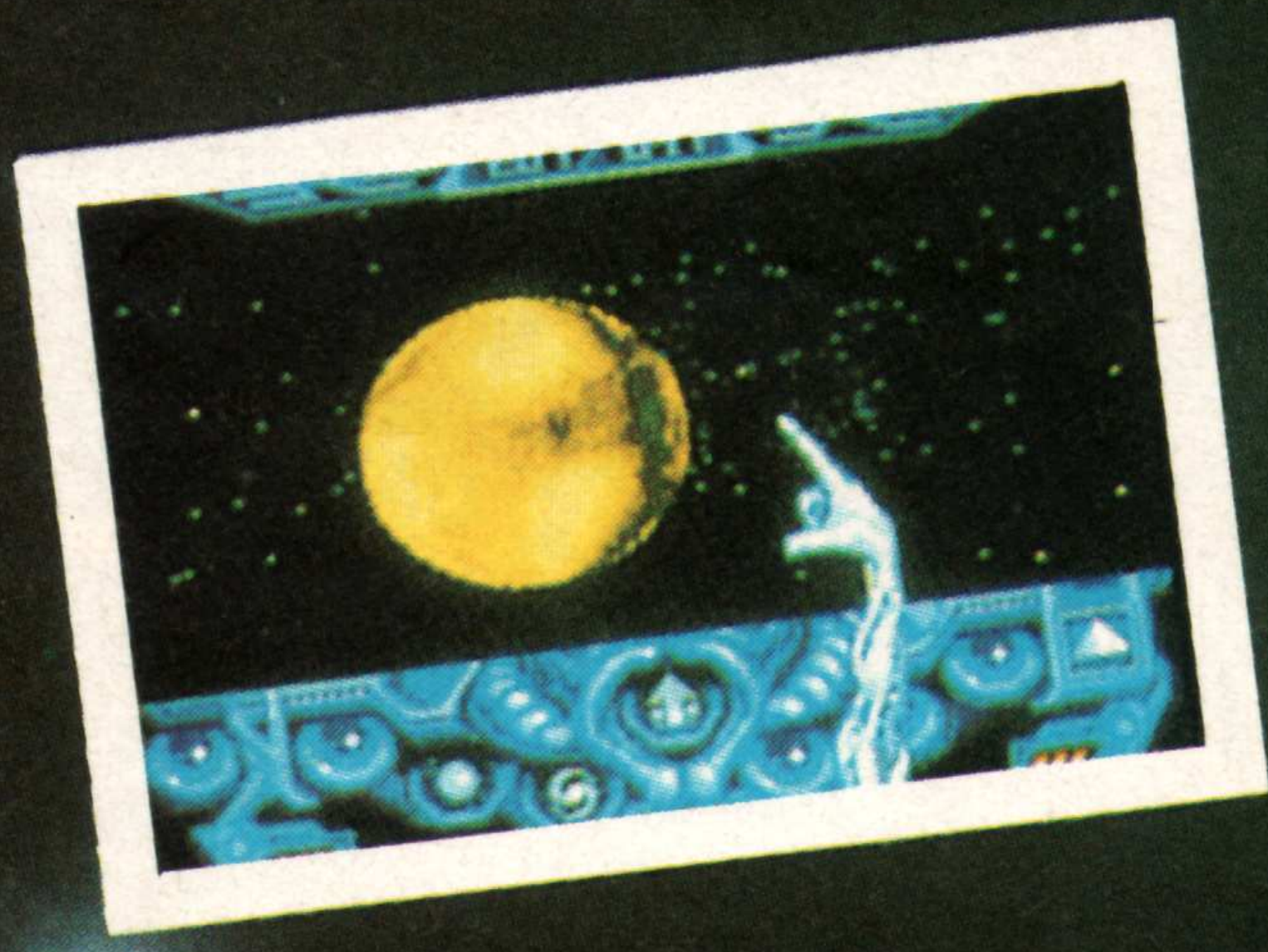




L'ARCHE DU CAPTAIN

BLOOD


L'ARCHE DU CAPTAIN
BLOOD
Son cinco,
perdidos en alguna parte del universo
ERE INTERNATIONAL



9016
PRISONNIER

ES OTRO MUNDO

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E. Fax: 542 14 10
Ferrán Agulló, 24. 08021 Barcelona
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33
Télex: 54144. Fax: 93-205 39 79

ZAFIRO software
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA

Desk Options Scores
STARRAIDERS
ATARI SC1224
ATARI
MAZE
STATUS
MIDI MAZE
MULTI-PLAYER
COMBAT SYNTHESIZER
DON'S
GAS-O-RAMA
GAS ON THE GO
told me to send you back.
Your average speed was 43 MPH, and
it took you 3 minutes and 25 seconds.
FREE CLIMBING
RECORD
1460
TIEMPO
51
PUNTOS
0520
Muchas más posibilidades

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 ST^{FM}, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.

El 520 ST^{FM} es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.

Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^{FM}, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.

Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^{FM} es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.

No te prives, te lo mereces.

AHORA CON DISQUETERA DE DOBLE CARA

	ATARI 520 ST^{FM}	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.000.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11

DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 - BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

NUMERO UNO COMUNICACION